
Nº 7
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading CD
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
DESVELADOS
FINAL FANTASY
IX - X - XI
STRIDER 2
EINHÄNDER
KOUDELKA
SHEN MUE
DENSHA DE GO!
DRAGON VALOR
BIO HAZARD ZERO
VALKYRIE PROFILE
STREET FIGHTER EX 2
MARVEL VS. CAPCOM 2
VAGRANT HISTORY
ALICE IN CYBERLAND
ROBBIT MON DIEU
00007
8 414090 210607
DOSSIER MEGAMAN
CAPCOM



Loading, Marzo de 2000

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", José Manuel Fernández "Spidey", Yosuke Suzuki "SilverCat", Roberto Matéos "Junker", José Ángel Ciudad "Ryagami" y Francesc Martínez "DevilKen".
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: ROSANA JIMÉNEZ
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.
Corrector de textos: LÁZARO MUÑOZ

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

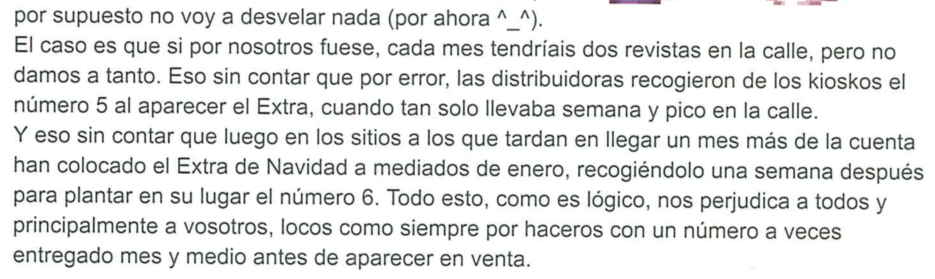
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

¡¡¡Bufff!!! Casi ni me doy cuenta de que estoy cerrando un número y ya estoy cerrando otro. ¡Qué rápido pasan los meses! Otro mes con vosotros. ¿Cómo? ¿Que no debería decir otro "mes"? ¿Que no llegamos cada mes a los kioskos? Mmm... pues quizá hasta lleváis razón. Nosotros hacemos cuanto podemos, modestamente hablando no somos precisamente una fuerte redacción en la que cada día se personifica una plantilla de trabajadores para llevar a cabo este proyecto titulado ***Loading***. Hacemos cuanto podemos, ya lo sabéis, y aunque no lo creáis, trabajamos como para hacer más de un número cada mes. De hecho, mientras acabo este número 7 estamos con las manos en los tres siguientes números extra, de los que por supuesto no voy a desvelar nada (por ahora ^_^).



El caso es que si por nosotros fuese, cada mes tendríais dos revistas en la calle, pero no damos a tanto. Eso sin contar que por error, las distribuidoras recogieron de los kioskos el número 5 al aparecer el Extra, cuando tan solo llevaba semana y pico en la calle.
Y eso sin contar que luego en los sitios a los que tardan en llegar un mes más de la cuenta han colocado el Extra de Navidad a mediados de enero, recogiéndolo una semana después para plantar en su lugar el número 6. Todo esto, como es lógico, nos perjudica a todos y principalmente a vosotros, locos como siempre por haceros con un número a veces entregado mes y medio antes de aparecer en venta.

Para mejorar la distribución nos gustaría que nos echaseis una mano. Estamos recogiendo datos de los sitios a los que llega o no ***Loading***, y preguntamos a los kioskeros cuántas les llega cada mes de la edición con CD y sin CD, cuántas han de devolver, y si alguna vez han pedido que se le aumente la cuota de distribución. Si podéis preguntar a vuestro kioskero habitual, por favor, mandadnos estos datos junto al nombre del kiosko y la dirección (ciudad) del mismo a nuestra dirección habitual:

LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Ya sabéis que esa es también la dirección habitual de la revista para cualquier cosa que queráis dar con nosotros.

Vamos con otro tema, el segundo del mes, no menos importante que el primero (aunque este, por el contrario, es bastante gratificante). ***Loading*** cuenta ya con una página web. Se trata de una página hecha por aficionados a los videojuegos (o sea, gente como nosotros/vosotros), y que viene a ser una especie de ***Loading*** interactiva con artículos de novedades y previews de última hora. También se hace repaso por todos los números de la revista y sus secciones. En dicha web encontraréis una encuesta sobre los contenidos de la revista de papel y la revista on-line, cuyas respuestas recibiremos el creador de la web (*Ryagami*) y yo, vía e-mail. Con ellas podremos conocer un poco mejor vuestros gustos y nos adaptaremos mejor a hacer la revista que siempre esperasteis y los demás no supieron siquiera plantearse (*lo siento, no puedo evitar meterme un poco con la competencia...* ~_~). La dirección de la página web: http://loading.cjb.net/

Pues nada, lo dicho. Nos leemos por correo, por e-mail, o en el canal de *irc #frikilandia*. Hasta el próximo mes!! (Si eso es posible, claro...)

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Número 7

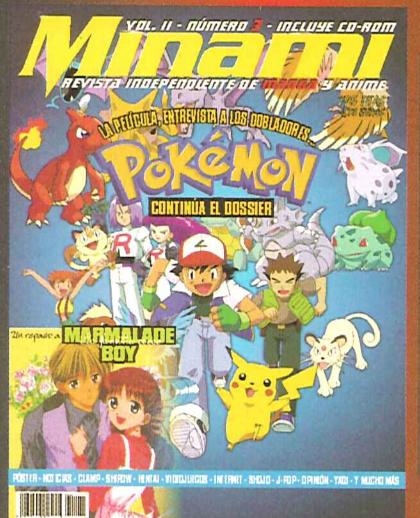
Revistas de manganime hay muchas...
...Pero sólo una es la mejor

SI QUIERES SABER POR QUÉ

Minami

ES LA REVISTA DE MANGANIME MÁS VENDIDA DE ESPAÑA, CORRE A TU KIOSKO

¡ANTES DE QUE SE AGOTE!



Este mes con la continuación del dossier Pokémon, que incluye comentarios de la película, el juego de cartas, comparativa entre los nombres japoneses y los occidentales de los pokémon, entrevista a los dobladores (con vídeos del doblaje en el CD)...
Pero eso no es todo, también hacemos un repaso a la que sin duda fue la serie del 99: Marmalade Boy. Amén de comentar Generator Gawl, las obras cortas de Tsukasa Hojo, Neurohard de Shirow... Además de las sección habituales, por supuesto.
Sin olvidar el encarte, póster y carátulas.
Y, como siempre, con un CD repleto de vídeos, canciones, imágenes, complementos...

NOTICIAS ENERO 2000

SONY:

No tener **PocketStation** en España es cada vez más humillante.
Especialmente ahora que *Sony* acaba de poner a la venta ***Pocket Jiman***, un Kit de creación de mini-juegos así como de modificación de los 40 que vienen de regalo en el CD. Porca miseria... -_-

Y ya que tocamos el tema **PocketStation**, cabe mencionar que *Square* ha anunciado que ***Vagrant Story*** también contará con un mini-juego para la preciada *memory card*.

A estas alturas es más que seguro que todos conocéis el sello **Simple 1500** que está causando furor en Japón. Un digno exponente de cada género de juego al precio de 1500 yenes que ya va por los volúmenes 25 (***The Horse Racing***, un clón de ***Gallop Racer***), 26 (***The Tennis***, un completísimo simulador que permite hasta cuatro jugadores) y 27 (***The Snowboard***, con un aspecto más atractivo que el decepcionante ***CoolBoarders 4***)

Un nuevo ***Mortal Kombat*** para **PlayStation**... recemos para que la gente de **Midway** suspenda tan nefasto proyecto como ya lo han hecho con la versión de **N64**.

El *Makuhari Messe Hall* será el recinto elegido para poner a disposición de los jugones 500 **PS2** para que vayan experimentando por si mismos lo que los 20 primeros títulos de la consola más esperada de la historia les reserva. En el *PlayStation Festival 2000* un DVD-Rom repleto de Demos y demostraciones de la fuerza de **PS2** se repartirá gratuitamente entre los asistentes así que si estás en Japón los días 19 y 20 de febrero...

Si ya pensábamos que lo de ***Pokémon*** era una fiebre, nada tiene que ver con el repentino auge de los juegos de cría y carreras de caballos. ***Let's Make a Good Disc Derby Horse*** es el nombre del último exponente que *Dazz* y *Nexus* nos preparan para marzo.

NINTENDO:

No es una noticia oficial de **Nintendo**, pero reseñar la inminente aparición de un reproductor MP3 para *Game Boy Color* es, cuando menos, interesante (por medio de un cartucho el **SongBoy**, se presenta como el mayor rival de los caros reproductores de MP3 portátiles... ¡¡¡esto si que moola!!!)

Aun no se de quién ha sido la fabulosa idea de sacar un juego de ***Pokémon*** para aprender matemáticas pero debe haber sido escarmentado porque ha sido el fracaso más estrepitoso de la era *Pikachu*.

Malas noticias (*más aun*): ***Lufia: Ruins Chaser*** para **GameBoy Color** ha sido retrasado hasta otoño. Parece que los ***Pokémon*** vivirán otros seis meses de apogeo y jolgorios ^^

La nueva entrega de ***Zelda*** para **N64** ya tiene nombre oficial: ***La Máscara de Mujula.*** Superará a su antecesor? Dudemos.

SEGA:

BishiBashi ha creado escuela. Ha sido anunciado para primavera un nuevo clon del famoso juego de pruebecillas absurdas para la placa Naomi: ***Mars Channel***. La historia nos lleva a un programa de TV marciano en el que tres humanos abducidos lucharán por su libertad.

Un rumor curioso: **Sega** está desarrollando un sistema de modem para conectar su *DC* a teléfonos móviles. Yo ya no se que pensar ¬_¬.

Rol de calidad para *DC*: ***Time Stalkers*** (tal vez el nombre ***Climax Landers*** os suene más) está disponible en inglés desde el 21 de febrero.

Parece que la progresiva implantación del chip multisistema de *DreamCast* no ha despertado mayor expectación en el cuartel general de **Sega America**. Afirman fuentes de *Sega* que la escasa popularidad del GD-Rom es un handicap demasiado alto para los piratas.

260.000 unidades es la nada despreciable cifra de copias que ***Shen Mue Chapter 1: Yokosuka*** ha vendido en su primer fin de semana. Y sigue subiendo...

Los datos hablan por si solos: 1´85 millones de *DC* ha puesto *Sega* a la venta en los EEUU mientras que apenas 800.000 han sido puestas a disposición de nosotros los europeos. Da que pensar...

KONAMI:

Noticias frescas para los *Tokimeki-Frikis*: Para cuando estéis leyendo esto ya se habrá puesto a la venta un disco Append (*Ampliación*) para ***Tokimeki Memorial 2***. ***Separate Volume Hibikino Watcher Vol. 1 ~ Mireniam*** hará gala de un novedoso *Emotion Voice System* de *Konami*. Este permite a un gran número de personajes comunicarse contigo en tiempo real por palabras.

¿Llorar o sonreír? Dos nuevas entregas de ***Pop n´ Music***: ***Pop n´ Anime*** (*¡Moola!*) y ***Pop n´ Disney*** (*nauseas*). Además se prepara una entrega para *GB Color*.

Konami no para: en ***Beat Mania 2DX 3rd Mix*** añadirá un mayor número de teclas para complicarlo más si cabe. Esperemos que musicalmente supere al ***4Th Mix***...

Jikkyou World Soccer 2000 será otro de los juegos que se pondrán a la venta para *PS2* en formato CD-Rom

Ya se estaba haciendo esperar. ***Dance Dance Revolution 2nd Mix DreamCast Edition*** ha sido oficialmente anunciado. Más de 45 temas rescatados de otros títulos de la serie *Bemani*. La pregunta es *Dancing Stage* para *DC*? Habrá mejoras?

CAPCOM:

Un par de noticias sobre ***Marvel Vs CapCom 2***: La primera es que se ha desvelado que el juego contará con un mínimo de 52 personajes y la segunda, algo menos interesante, es que ya se ha confirmado que correrá sobre arcade y *DC*. Actualmente el juego está casi finalizado y en etapa de Beta-Testing.

Ya está aquí!! ***Bio Hazard Gun Survivor*** supuestamente, se ha puesto a la venta entre el 20 y el 27 del mes pasado.

CapCom ha anunciado la aparición de ***Power Stone 2*** para *Naomi* y *DreamCast* con novedades lo bastante jugosas como para convertirle en un clásico contemporáneo: cuatro nuevos personajes y MODO 4 JUGADORES!! Además podrás intercambiar datos entre *DC* y *arcade*.

El servicio de Internet para el *64 DD* ha sido pospuesto... (esto nos suena)

SQUARE:

La dualidad de formato DVD-Rom y CD-Rom de *PS2* ya empieza a traer noticias curiosas como el futuro lanzamiento de *Square* y *Escape*, ***Driving Emotion Type-S***, que correrá sobre CD. A que

NOTICIAS ENERO 2000

se deberá? El caso es que sea cual sea el formato elegido las imágenes ya lo avalan. Así como su incursión de circuitos reales como los de *Suzuka* y *Tsukuba*. Por cierto, ***The Bouncer*** también correrá en CD-Rom

¿¿***Final Fantasy*** para *Wonder Swan*??. Las declaraciones de *BanDai* a propósito de qué juegos acompañarían a esa *WonderSwan* en color que, hipotéticamente, están desarrollando, se centraron en algunos juegos de ***GunDam*** y un RPG de *Square* que podía ser un ***FF*** o un ***Romancing Saga*** (y si damos por sentada la muerte de la segunda saga...)

NAMCO:

500 GP será el título con el que *Namco* de el salto a *PS2* en lo que a juegos de motociclismo se refiere.

Ha sido anunciado que ***Tekken TT*** y ***Ridge Racer V*** serán dos de los seis primeros juegos en aparecer para *PS2*. Su formato: CD-Rom

Aqua Rush es el título del más esperado puzzle de *Namco*. Tal vez lo sea por estar basado en su placa *System 12*, o tal vez por presentarse como el que será uno de sus últimos para *PSX1*. Caso similar al de ***World Stadium 2000.***

Se rumorea que *Namco* está trabajando en una secuela para *DC* de su primera gran superproducción: ***Soul Calibur***, en el que contaremos con personajes de este juego y de su predecesor ***Soul Edge***.

SNK:

¡La noticia más esperada! ¡¡***The King of Fighters ´99*** para **PSX**!!. Se pondrá a la venta el 23 de marzo de este año 2000 (*una semana antes que la versión DC*) al precio de 5800 yenes.

KOF´99 Evolution para *DC* traerá sorpresitas como nuevos *Strikers* (*Daimon, 95 Kyo, Billy Kane, Yumazaki y Chizuru y Athena*), tres nuevos personajes en el plantel inicial (*Kyo, Iori y Krizalid*), nuevos trajes y modos de juego tan novedosos como el *Endless*

Más ***KOF***, pero esta vez el ***´98.*** *SNK* reeditará este grandioso juego al precio de 2800 yenes. Una oportunidad que este 9 de marzo no debes dejar pasar.

Y aun más conversiones de esas que creíamos imposible para *PSX*: ***Metal Slug X*** se pondrá a la venta el 30 de marzo.

Parece que **SNK** está convirtiendo sus clásicos para *DC*. Ejemplo de ello es ***Twinkle Star Spirits***, que se pondrá a la venta con jugosas novedades al irrisorio precio de 2800 yenes.

Jugosos lanzamientos para Neo·Geo Pocket: ***Metal Slug 2nd Mission***, ***Ogre Battle: Legend of the Zenobia Prince, CoolBoarder Pocket*** y ***Last Blade***. ¿Aún dudas?



LAST BLADE



OGRE BATTLE

OTROS:

Notición! **Project X / NUON** es el nombre de la que será la consola? de *Samsung* basada en el soporte DVD. Esperemos que cunda el ejemplo y nos lleguen nuevas máquinas procedentes de reconocidas marcas (*¿Fabada Litoral Station?*)

La listas de ventas hablan por si solas. El balance hecho por una conocida publicación japonesa desvela que de los 10 juegos más vendidos del 99 solo uno es de *Nintendo 64* (***Smash Brothers***), tres son de *GameBoy* (*dos de los cuales proceden del popular manga* ***Yugi Oh!***) y los seis restantes de *PlayStation* (***Final Fantasy VIII***, ***Bio Hazard 3*** y ***Dance Dance Revolution***). Nota: El único juego de *DC* que aparece entre los siguientes 90 es ***Sega Rally 2*** (puesto 58).

Grandia II para *DreamCast*. Sobra decir más.

Parece que ese molesto rumor sobre la aparición de la *X-Box* de *Microsoft* (una consola de prestaciones muy similares a la **DC**) se sigue haciendo patente gracias a la filtración de que tal vez se ponga a la venta este invierno (**Nota: jamás he visto una consola colgarse con el típico letrerito azul... ^_^*)

Banpresto vuelve a la carga con lo mejor que sabe hacer: Estrategia. Y lo hace en un juegazo para *PSX* que gozará de más de 1000 personajes, un sistema de tiempo aleatorio y una factura técnica que harán que ***Sengoku Mugen***, que así se llama la criatura, no pase desapercibido.

ASCII, co-creadores de ***Galerians*** (*Alabanzas* ^_^) pondrá a la venta para *PS2* la cuarta entrega de su saga de ajedrez japonés ***Kakinoki Japanese Chess***.

Climax ha pospuesto el lanzamiento de su anunciado ***Super Runabout*** para *DC* hasta alguna fecha no determinada de esta primavera.

Si eres de los que esperaba algo diferente en videojuegos *Koei* te sorprenderá con ***Seven Secret Mansions***. Una historia de terror en el que dos personajes toman parte simultáneamente por medio de una división en la pantalla. Un argumento a lo ***Resident Evil*** con más de cinco puntos de vista diferentes...para cada personaje.
Takara sigue dando gratas sorpresas. Si ***EX Billiards*** ya es un gran juego hemos descubierto que tiene una demo jugable de ***American Arcade*** oculta ^_^ se agradecen estos detalles.

Atlus no se queda atrás. Su ***Toge Max G*** (*tercera entrega de este genial juego de carreras de monta a*) promete arrasar con el catálogo de arcades de conducción del catálogo de *PSX*

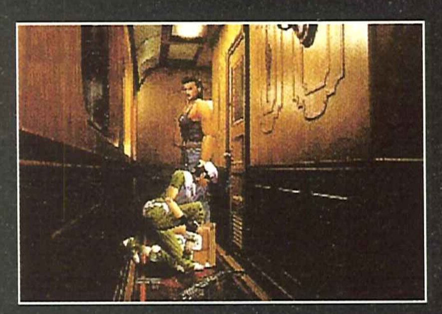
Los estadounidenses nunca dejan de "*sorprenderme*" ¬_¬. *Activision* anuncia que añadirán dos nuevos niveles de dificultad a ***Alundra 2*** y (*atención*) van a cambiarle la preciosa *intro*.

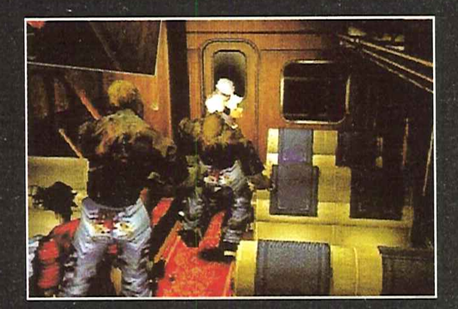
Hablando de RPG´s en EEUU. Parece ser que *Working Designs* ha anunciado el retraso de ***Vanguard Bandits***, la confirmación de ***Lunar 2*** en inglés y la conversión de ***Lunar*** para *PC*.

Amano
amano_ai@retemail.es

BIOHAZARD ZERO

LAS "NUEVAS" PESADILLAS DE CAPCOM TOMAN FORMA EN 2 BIO HAZARD







La saga **BioHazard** (**Resident Evil** en América y Europa) siempre se ha caracterizado por seguir unos niveles de calidad excelentes, buena resolución gráfica, sonido ambiental perfecto que crea una gran atmósfera de suspense, jugabilidad a prueba de bombas, pero si hay algo en lo que mucha gente no duda en afirmar que es su mayor virtud, ese algo es su impresionante y sólido guión, sobretodo a partir de su 2ª entrega. Si nos ponemos a analizar la historia desde el primer capítulo de la serie todo encaja perfectamente. El equipo especial de asalto de la policía, los STARS es puesto en alerta debido a los asesinatos que están sucediendo en la periferia de la mansión de la colina a las afueras de Racoon City. Inmediatamente mandan a su equipo Bravo, pero al dejar de tener noticias de ellos vuelven a mandar otro equipo, el Alpha, el cual tenía la misión de averiguar porqué se cortó la comunicación con el otro equipo, además del misterio de los asesinatos. El resto ya sabéis lo que pasó. Como dato importante decir que en el transcurso de la aventura se descubre la implicación de la corporación Umbrella en el desarrollo del T-Virus, causante de la oleada de zombies. Al final de la aventura logran *escapar Jill*, *Chris*, *Barry* y *Rebecca*, pero no son los únicos que consiguen salvar el pellejo, en efecto, *Albert Wesker* logró escapar con vida, y él será uno de los encargados de que no cumplas con éxito tu aventura en el **Code Veronica**.

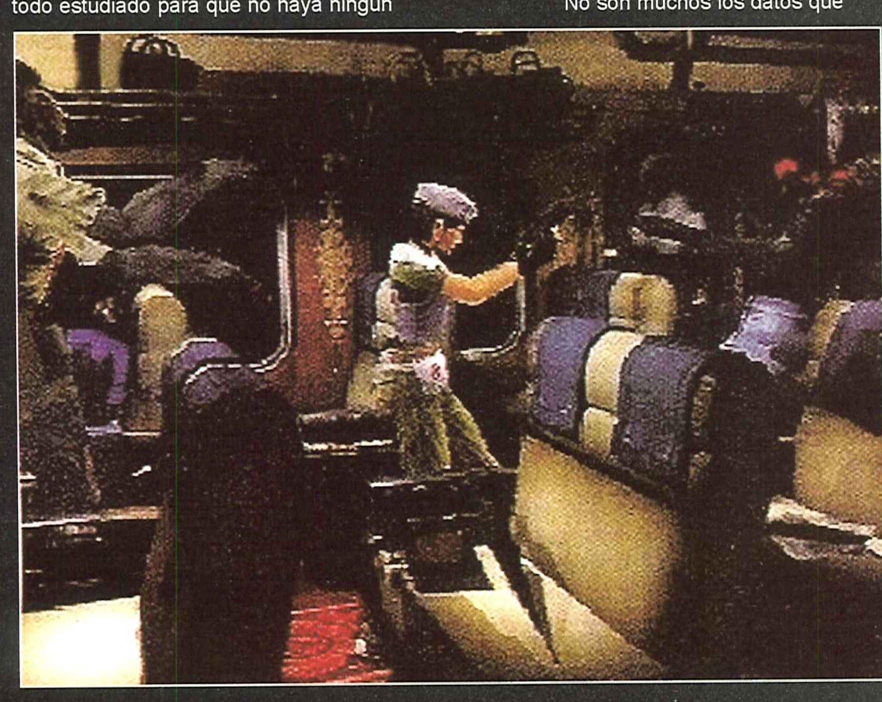
Poco tiempo después se dan los hechos que suceden en **BioHazard 2**, *Claire Redfield* acude a Racoon City en busca de su hermano *Chris*, el cual está en paradero desconocido desde que pusiera un pie en la mansión del primer **BioHazard**. Pero nada más llegar se da cuenta de lo que allí está pasando, toda la ciudad está atestada de zombies, e incluso estuvo a punto de ser devorada por uno de ellos si no es por la oportuna intervención de *Leon*, el joven y flamante agente de la policía de Racoon que también acababa de llegar a la ciudad. Por causas de fuerza mayor se ven separados de manera que tienen que actuar cada uno por su cuenta, este era uno de los puntos fuertes de la segunda parte, ya que las acciones de uno se veían reflejadas en la historia del otro.

Paralelamente a esta historia se da la que narra en **BioHazard 3**. *Jill* tiene ahora la misión de rescatar a todos los posibles supervivientes de Racoon City (*Chris* tiene otras cosas que hacer en la nueva entrega para **DC**, **BioHazard Code Veronica**), ante la amenaza inminente de un ataque nuclear a la isla ordenado por las altas esferas para erradicar el terrible virus. De hecho, algunas de las situaciones que se dieron en la segunda parte se pueden ver reflejadas en la tercera, así se pueden visitar escenarios de la anterior entrega y ver la diferencia después del paso de *Claire* y *León*. Esto es la prueba de lo bien que encajan las piezas en este puzzle, **Capcom** lo tiene todo estudiado para que no haya ningún problema encajando el guión a la hora de hacer una nueva entrega.

Después de leer esto es posible que te haya asaltado una serie de dudas (si no las tenías ya desde hace tiempo), ¿qué le pasó al equipo Bravo?, ¿Cuál es el propósito de Umbrella?, ¿Cómo se salvó *Rebecca* de la masacre?.

Capcom, a sabiendas de que tenía cabos que atar, se puso a trabajar, y después de varios meses de rumores, anuncia una nueva entrega de su serie **BioHazard**. **BioHazard 0** (**Zero**), así se llamará la nueva secuela de la exitosa serie que viene a paliar todas las dudas surgidas a raíz de la primera entrega. Se puede decir que este título sigue la idea de otra saga de **Capcom**: la subsaga **Zero** dentro de la saga **Street Fighter**, es decir, un capítulo nuevo de la saga pero a la vez situado cronológicamente antes de otro más antiguo.

No son muchos los datos que





Capcom ha revelado sobre el juego, pero de momento esto es lo que se sabe:

Esta vez la historia se sitúa un poco antes de **BioHazard 1**, concretamente la trama gira entorno a los terribles hechos que le sucedieron al equipo Bravo de los S.T.A.R.S durante su estancia en la mansión antes de que llegara el equipo Alpha. El papel protagonista es para *Rebecca* (sí, sí, la misma que aparece en **BioHazard 1**), la cual vemos con el mismo traje que en la primera entrega pero con algunos añadidos, aunque también se ha confirmado la presencia de otro personaje como co-protagonista (¿quien será?), el cual aparece en las fotos acompañando a *Rebecca*, aunque éste en un principio no será manejable. También contaremos con la posibilidad de controlar a más personajes como se viene dando en todos los **BioHazards**. Las primeras escenas del juego parece que se darán en un tren atestado de zombies, para luego dar paso a la mansión del primer **BioHazard**.

Capcom ha realizado un cambio en el sistema de juego para hacerlo diferente de las anteriores entregas, una muestra de esto se puede observar en la desaparición del famoso y casi imprescindible baúl para guardar objetos.

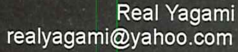
Según el creador de la saga, *Yoshiki Okamoto*, **BioHazard 0** revelará secretos que aún no se han explicado en la saga, como "porqué existe la Corporación Umbrella" y "porqué el equipo Bravo desapareció". Otro dato facilitado por el mismo *Okamoto*: la nueva entrega de la serie tendrá más dificultad que ninguna otra (¿tendrá en eso algo que ver la desaparición susodicho baúl? ^_^U).

Por último, decir que **BioHazard 0** se está desarrollando exclusivamente para **Nintendo 64**, al menos por el momento, pero no se sabe ni precio ni fecha exacta de salida, tan solo que saldrá durante este año. Un juego a tener muy en cuenta por los usuarios que poseen una **Nintendo 64**, y por la propia **Nintendo**, ya que el juego puede disparar las ventas de dicha consola.

BIO HAZARD 4

Cuando surgió la noticia de una futura 4ª entrega a mucha gente se le pusieron los dientes largos, la sorpresa saltó por cortesía del mismo creador de la saga, *Yoshiki Okamoto*, en una entrevista realizada por **ASCII publishing Co**., el *Sr. Okamoto* ha revelado que **BioHazard 4** está actualmente en pleno desarrollo.

Poco, muy poco se sabe de esta nuevo capítulo, no se sabe nada de la trama, se desconoce en que soporte verá la luz, y tampoco se sabe su fecha de lanzamiento. Lo que no han faltado han sido los rumores, queda casi descartada su aparición en la ya veterana **Playstation**, aunque casi todo apunta a que verá la luz en su nueva hermana, la cada vez más cercana **Playstation 2**, la respuesta a estos rumores podría ser el hecho de que **BioHazard 3** fuera anunciado como el último **Bio** para **PSX**, por lo cual sería descartada la versión para dicha consola, y a que **Capcom** quiera "compensar" a **Sony** por el **Code Veronica** programado en exclusiva para **Dreamcast**, produciendo una 4ª parte en exclusiva para su nueva y flamante consola, (además, al ser un capítulo de la serie en sí y no un capítulo aparte en teoría debería aparecer para la nueva consola de **Sony**, ya que solo en **Playstation** han aparecido todas las entregas anteriores del 1 al 3).


Real Yagami
realyagami@yahoo.com













SOBRE MAQUETAS Y FIGURAS

Durante las pasadas Navidades hemos podido deleitarnos con la presencia de las figuras oficiales de **Square** basadas en ***Final Fantasy VIII***, que se encontraban en las jugueterías más importantes del país, acompañando a la señorita *Lara Croft* y todo el elenco de abominaciones **Marvel** (me refiero a figuras de tipo *SpiderMan con dos cabezas...*). La cuestión ahora es si alguien se atrevería a lanzar unas maquetas de ***FFVIII*** como esta que acaba de aparecer en Japón. Se trata de una reproducción de la escena "*Rinoa invoca a Siren*". El acabado de la misma es simplemente alucinante, aunque, claro está, que no tanto como su precio en el mercado importación: + de 30.000 pts.

The Princess MONONOKE

CONTARÁ CON UN JUEGO EN PLAYSTATION2

Seis compañías, incluyendo **Mitsubishi** planean desarrollar videojuegos para las consolas de nueva generación, incluyendo **PlayStation2**, según una noticia editada en el *Nihon Keizai Shimbun* el pasado 21 de Diciembre.

La empresa que desarrollará estos proyectos será **Cavia Inc.**, que este mes de Febrero empezará a dar forma a los títulos para los soportes de **Sony**, **Sega** y **Nintendo**, usando como base un capital de 300 millones de yens.

Cavia ha firmado acuerdos con las siguentes compañías: **Tokuma Shoten Publishing Co.**, **Nippon Television Network Corp.**, **Tohoku Shinsha Film Corp.**, **Tokyo FM Broadcasting Co.** y **Amuse Capital**. *Hayao Nakayama*, antiguo dirigente de **Sega**, es ahora el presidente de **Cavia**, lo que les da una buena imagen.



El proyecto se basa en crear videojuegos basados en personajes populares de la animación japonesa, y el primer título anunciado es ***Mononoke Hime***, adaptación del famoso film del *Studio Ghibli* en asociación con **Tokuma Shoten**. Al parecer, la calidad de estos juegos superará con mucho los trabajos que **Bampresto** realiza basandose en animes, especialmente porque ***Mononoke Hime*** se desarrolla para **PlayStation2**.

Se prevén los primeros títulos para finales de este año, y con sus ventas esperan conseguir 3 billones de yen (*bah, lo que gano yo en un mes ^_^*).

FINAL FANTASY IX

Fuentes provenientes del estudio que **Square USA** tiene montado en Honolulu (el encargado de llevar a cabo el desarrollo del film cinematográfico), ya se ha dado punto y final a los cortos de animación que se incluirán en ***Final Fantasy IX***, incluyendo *Opening*, *Ending* y los habituales videos intermedios.

Al parecer, con estas escenas acabadas para la nueva secuela de la importante saga RPG, **Square** ha disuelto el equipo de Honolulu. Uno de los componentes del ex-equipo a dicho que los planes de desmantelar el grupo se debían a que **Square** quiere formar otro nuevo en Japón, con el que desarrollará la futura generación de juegos.

En ***Final Fantasy IX*** se han incluido escenas con algo más de duración que las aparecidas en el ***VII*** y ***VIII***, y que además, según los colaboradores, son técnicamente superiores a las animaciones de ***Final Fantasy Movie***, ya que los el equipo con el que se han realizado ambos proyectos está siendo exprimido al máximo. No se sabe hasta que punto pueden llegar a ser realistas estas escenas. *Yoshitaka Amano*, diseñador de gran parte de la saga, ha declarado que de nuevo será un juego de fantasía, aunque más cercano al concepto original de ***Final Fantasy***. ***Final Fantasy IX*** está inicialmente esperado para que vea la luz en Japón el próximo mes de Marzo, para evitar confrontamientos con la aparición de ***Dragon Quest VII***. La fecha de salida exacta será desvelada el 29 de Enero, día en el que la compañía desarrolladora dará una conferencia en evento *Square Millennium*.

Por supuesto, ***Final Fantasy IX*** aparecerá para **PlayStation**...



COMANDOS PARA SELECCIONAR A LOS PERSONAJES OCULTOS DE GAROU, MARK OF THE WOLVES (VERSIÓN ARCADE)

GRANT (ENEMIGO INTERMEDIO)

Seleccionarle: Mantenemos el botón start apretado sobre Kim Dong-hwan y hacemos: ⇧ ⇧ ⇩ ⇩ ⇧ ⇩

Movimientos Especiales:

⇩⬂⇨ + Puño

⇩⬃⇦ + Puño

⇨⇩⬂ + Puño (después ⇩ + Patada)

⇩⬃⇦ + Patada

Desperate Attacks:

⇩⬂⇨⇩⬂⇨ + A (C para el Potencial)

⇩⬂⇨⇩⬂⇨ + B (D para el Potencial)

KAIN (ENEMIGO FINAL)

Seleccionarle: Mantenemos el botón start apretado sobre Kim Jae-hwan y hacemos: ⇩ ⇩ ⇧ ⇧ ⇩ ⇧

Movimientos Especiales:

⇦ (mantener) ⇨ + Puño

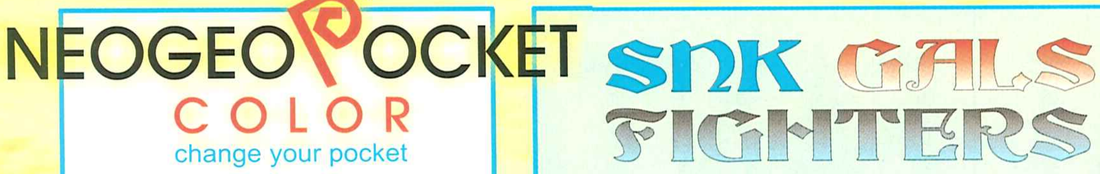
⇩ (mantener) ⇧ + Patada

⇦ (mantener) ⇨ + Patada

Desperate Attacks:

⇩⬂⇨⇩⬂⇨ + A (C para el Potencial)

⇩⬂⇨⇩⬂⇨ + B (D para el Potencial)



¡¡POR FÍN LLEGA A NUESTRO PAÍS OFICIALMENTE!!

¡¡De verdad!! ¡¡Ya contamos con la distribución oficial de ***Neo·Geo Pocket Color*** en España!! Desde las navidades pasadas, cualquiera pudo adquirir su consola portátil 16bits de **SNK** en una cantidad de establecimientos muy superior al que nos tenían acostumbrados hasta la fecha. ¿Que esto no lo sabíais? Normal, eso es culpa de la "fantástica" campaña publicitaria de su distribuidora **Aplisoft & IDED**.

La consola ha visto bastante reducido el precio, de las 18.000 pesetas (sin juego) de antes a las 13.990 de ahora. También los juegos ahora disponen de un precio bastante más asequible al bolsillo, compitiendo muy de cerca con los juegos de **Game Boy**. Ahora varían entre las 3.500 y las 5.500 aproximadamente (aunque es posible que comiencen a aparecer títulos algo mas caros, como el **SNK Vs Capcom**, que parece que es un titulo que utiliza un cartucho de memoria bastante mayor que los aparecidos hasta la fecha).

Un punto a favor de la versión española la encontramos en los cartuchos, una edición casi idéntica a la japonesa, con caja de plástico duro (no como la americana, en cajitas de cartón birrioso) y unas instrucciones a color que ademas vienen por duplicado, una en completo castellano y otra en francés.

Aunque la **Neo·Geo Pocket Color** es una consola fantástica y la más potente del mercado portátil, la verdad es que en España le vaticino un futuro poco esperanzador como continúen con esta poco brillante campaña publicitaria. Unos cuantos anuncios en TV no estarían mal, y algunas páginas más en la prensa especializada tampoco...

Mangafan
mangafan@teleline.es

SNK GALS FIGHTERS











Como?, ¿Que te gustan las chicas Neo·Geo tanto que llenas tu habitación con posters y maquetas, llevas camisetas de ellas y hasta los dibujos en los calzoncillos? Entonces, sin duda ¡este es tu juego!

SNK ha querido hacer un juego *(de luchas VS, of course)* para **Neogeo Pocket** y **Pocket Color**. En el, la compañía de Osaka quiere incluir todos los personajes femeninos más significativos. Entre el plantel encontraremos a *Nakoruru*, *Yuri, Leona, Athena, Akari, Mai, Shermie, Shiki* y *Whip*. Como veis, muy selecto todo entre varios juegos de lucha como el ***King of Fighters***, ***Samurai Shodown*** y ***Last Blade***. Posiblemente se incluya algún personaje más, eso se deduce ante el panel de selección de personajes, donde encontramos 3 cuadraditos sin imagen, y además, podemos asegurar que tendrá una jefa final, aunque posiblemente ésta será inventada. Imagino que el guión será prácticamente inexistente, o "muy chorra", cachondeandose de todo.

El motor y gráficos del juegos estará basado en el mismo del ***King of Fighters R2.*** La verdad es que para hacer este juego lo tuvieron bastante fácil, pues la mitad de personajes están aprovechados del ***KOF-R2*** o serán usados en el ***KOF-R3.*** Lo único que les supuso cierto esfuerzo fueron *Shiki, Nakoruru* y *Ikari* al no contar ***Samurai Shodown*** con el mismo diseño de *sprites* y, por supuesto, tampoco existir todavía un ***Last Blade*** para la portátil de **SNK**.

Las ultimas imágenes aparecidas del juego todavía se muestran en fase beta, donde se denota cierta simpleza en los menús, en los marcadores y otros detalles. Lo malo es que **SNK** no ha dado fecha de lanzamiento para el título. Suponemos que estará en breve, una vez lanzado el esperadísimo ***SNK Vs Capcom*** y quizás poco antes del no menos deseado **King of Fighters R3**. Este juego será linkeable a una versión también desarrollada para **Dreamcast** del mismo título. ¡Que sea pronto, por favor! ^_^

Mangafan *(mangafan@teleline.es)*

MATCH OF THE MILLENIUM

NEOGEO POCKET COLOR

change your pocket

頂上決戦 最強ファイターズ

SAIKYOU FIGHTERS

SNK VS. CAPCOM



La razón por la que comprarse una **Neo·Geo Pocket Color** tiene un nombre bien claro: ***SNK Vs. Capcom Match of the Millenium***. La versión *SD* del juego de lucha más esperado de todos los tiempos ha sido totalmente desvelada y presenta tal cantidad de opciones y curiosidades que le convierten en el candidato ideal para llevar en el bolsillo cuando salgamos de viaje.

El juego cuenta con la bestial cifra de 26 personajes (13 por compañía) de los que aún se desconocen 8. Las caras familiares son:

SNK: *Kyo Kusanagi, Terry Bogard, Iori Yagami, Mai Shiranui, Athena Asamiya, Leona, Ryo Sakazaki, Haohmaru, Nakoruru*, y como malo maloso, *Geese Howard*.

Capcom: *Ryu Hoshi, Guile, Ken Masters, Chun-Li, Dan Hibiki, Zangief, Sakura, Morrigan Aenslad, Felicia*, y de malo maloso, *Vega*.

Faltan otros tres por compañía que están ocultos desde un inicio.

El juego tiene tres modos de combate: *One Vs.* (el clásico uno contra uno), *Tag Vs.* (dos contra dos, siguiendo el esquema del ***Marvel Vs. Capcom***) y *Team Vs.* (tres contra tres, como en la saga ***KOF***).

La **Neo·Geo Pocket** podrá ser *linkeada* con la versión *arcade* del mismo (bueno, cuando salga en versión **DreamCast**) y con el ***King of Fighters Dreammatch'99*** (espero que no sea necesario para que salgan todos los personajes ocultos...).



Por si fuese poco, se han incluido una serie de mini-juegos en los que los personajes más conocidos de ambas compañías pondrán a prueba nuestras habilidades. ¿De veras pensáis dejar pasar este juego?

Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com



Entre las pruebas podremos encontrar una fase del mítico Ghost Goblins (un tanto cambiado), el bonus game de Samurai Spirits 1, una prueba de disparo basada en Metal Slug y una copia de Dance Dance Revolution con Felicia como reina de la pista ^_^.







NEOGEO POCKET COLOR
change your pocket

HISTORIAS OFICIALES DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES



KYO KUSANAGI

"*¿El título de Nº1 del Mundo? ¡Buah! No me interesa.*" *Kyo* se desinteresaba de la información que *Benimaru* trajo de un nuevo torneo posiblemente peligroso. Pero aún así, algo de curiosidad pasaba por su mente. Le echa un vistazo a la invitación con cara de aburrimiento... "*Esto no es KOF, ¿Verdad? Mmmm... Este nombre recuerdo haberlo oído antes...*" Cuando encontró el nombre de *Ryu* entre los invitados, *Kyo* volvió a tener cara de guerrero...

TERRY BOGARD

Cuando *Terry* supo de la existencia del torneo por *Mary*, se encontraba justo en medio de un viaje hacia Japón para ver a *Andy*. "*Se trata de algo diferente al King of Fighters. Es peligroso. ¡¡Mejor que no te acerques!!*" Mary sigue con sus investigaciones y se despide de *Terry*. "*¡Me encantan este tipo de pasatiempos!*" Ardia la llama en el Lobo Legendario.....

IORI YAGAMI

Ante *Iori*, la fama, la lucha o el dinero no significan nada. Si hay algo que le conmueve, eso es únicamente la existencia de *Kyo Kusanagi*. En una invitación que recibió de un tipo desconocido se podia leer lo siguiente: "*He preparado una escena en la que podrás aniquilar a Kusanagi legalmente. Espero tu participación.*" La sonrisa de *Iori* lo explicaba todo.... "*Kyo y demás participantes, ¡¡¡Haré que os arrepintáis de vuestra existencia...!!!*"

MAI SHIRANUI

Mientras *Andy* estaba en mitad de un entrenamiento, llegó una carta de invitación para él. *Mai* la encontró y abrió en secreto. "*Esto... ¿No es una invitación para un torneo? ¡¡Si quieren meter a Andy en problemas no se van a salir con la suya!!*" *Mai* decidió salir en el lugar de *Andy* como si estuviese autorizada... mientras *Andy*, sin enterarse de nada, seguía con su meditación...

ATHENA ASAMIYA

El dojo en el que entrenaban y vivian como si fuese su casa se caía a pedazos por la antigüedad. *Kensou* y *Chin* intentan arreglarlo, pero resulta no tienen dinero para las costosas reparaciones que el lugar precisa. *Athena* había oído algo sobre un torneo ilegal en el que se le entregaría una fuerte suma de dinero al campeón. No tiene ganas, y además siente una mala presencia, pero no hay otra opción. "*Tengo que animarme, pensando que es para el dojo...*"

LEONA

La famosa compañía de criminales *ShadowLaw* empezó a moverse, y *Heidern* lo supo rápidamente, ordenando a Leona que participe en el torneo que organizan. "*Investiga lo que está tramando ShadowLaw, y si consigues averiguar algún plan, impídelo.*" "*¿La vas a dejar ir sola?*" A la pregunta de *Ralf*, *Heidern* contestó con un silencio. "Esta es una misión y a la vez una prueba para ver si Leona ha superado el trauma de *Orochi*..."

RYO SAKAZAKI

Ryo, como buen maestro de *karate kyokugenryu*, se esforzaba en entrenar a los alumnos. Un dia llegó una invitación al dojo de un torneo. Pensó que era *KOF*, pero parecia distinto... "*¿Qué? ¿Un torneo con un importante premio en metálico? ¡¡Vamos, Ryo!! ¡¡Participa y demuestra el poder del kyokugenryu!!*" Le dice su padre, que planea abrir un nuevo dojo en Brasil, y con el dinero del premio podrian construirlo. *Ryo* se ve obligado a participar.

HAOHMARU

Conocido por sus brutas técnicas de espada, *Haohmaru* tenía una queja. Ya no tenía a quién enfrentarse. Preguntó al maestro *Nicotine* lo que hacer al respecto, y éste le responde con una sonrisa: "He inventado una magia que puede atravesar el tiempo. *¿Qué? ¿Estás preparado para enfrentarte con las fuerzas del futuro?*" *Haohmaru*, con un gran ánimo contesta: "*¡Por supuesto!*" Con el poder de la magia, es trasladado al futuro, y rápidamente se apunta al torneo para mostrar el nivel de fuerza de su espada....

NAKORURU

En el entrenamiento en *Kamuikotan*, *Nakoruru* oyó llorar a la naturaleza. "*Algo.... en el futuro hay algo que nos aterroriza... necesitamos tu ayuda...*" Ella, cierra los ojos y después sonríe. "*Yo estoy preparada, pero cómo podría llegar al futuro?*" Se produce una fuerte explosión de luz. Se hallaba ahora en un sitio extraño, donde se alza una bandera en la que pone la palabra "torneo". "*¿Aquí... es donde está el enemigo de la naturaleza?*"



GEESE HOWARD Y VEGA. LOS DOS HOMBRES MÁS MALIGNOS Y VILLANOS, SE HAN DADO LA MANO PARA UN GRAN PROYECTO OCULTO TRAS UN TORNEO... AL GANADOR SE LE ENTREGARÁ EL TÍTULO DE NÚMERO 1 EN EL MUNDO JUNTO CON UNA GRAN CANTIDAD DE DINERO. PERO SUS MOTIVOS REALES SE CENTRABAN EN CONSEGUIR CREAR SOLDADOS INMORTALES. PARA ELLO NECESITABAN CONSEGUIR DATOS DE LUCHADORES REALMENTE FUERTES..........

NEOGEO POCKET COLOR
change your pocket

EL CONTENIDO DE ESTAS DOS PÁGINAS HA SIDO TRADUCIDO DE LA WEB DE SNK POR SILVERCAT Y MR.KARATE, MANTENIENDO EN TODO MOMENTO LOS DATOS REALES. PODRÉIS COMPROBAR QUE INCLUSO ESTE TIPO DE JUEGOS TIENEN HISTORIA. ESAS QUE SE PIERDEN AL EDITARSE EN NUESTRO PAÍS... T_T

RYU HOSHI

El hombre que sigue el camino del luchador verdadero, desinteresado en el honor y la riqueza. Por supuesto, no le importa para nada el sucio dinero del torneo, pero algo en él le impulsaba a entrar: la *Honda Asesina*. *Ryu* podía sentir el alma de los luchadores, y quiere probar su fuerza allí. "*Quiero encontrarme con alguien... más fuerte que yo. Quiero saber lo que puedo conseguir.. a través de estos puños...*"



GUILE

El militar que persigue a *Vega* para llevar a cabo su venganza. Se ha reencontrado con su mujer y su hija, a quienes una vez perdió, pero la venganza por su amigo *Nash* aún no se ha llevado a cabo. Un día, *Guile* se entera de que un militar había sido invitado al torneo, y decide machacar al tipo para suplantarle y poder salir a pelear en su lugar. Combate únicamente con la idea de acabar con *Vega*.

KEN MASTERS

Ken, poseedor del título de "*Rey de los Luchadores de Todo USA*", recibió una carta de invitación para participar como luchador en solitario al torneo. "*Vaya, vaya...*" *Ken*, con una sonrisa forzada, echa un vistazo a la carta. Entre la lista de invitados se encuentra el nombre del famoso héroe de *Sout Town*..... Los ojos de *Ken* se ponen brillantes..... "*¡Ja! ¿Cómo puede acabar esto?*"

CHUN-LI

Chun-Li presentía la implicación de *ShadowLaw* tras el torneo ilegal que atormenta al mundo de los mafiosos. Por este motivo, *Chun-Li* no duda en participar. "Creo que ser una chica normal tendrá que esperar hasta un poco más tarde." Mientras no detenga a *Vega*, hasta que no vengue la muerte de su padre, su lucha no acaba. *Chun-Li* entra en el nido de la maldad como agente y luchadora...



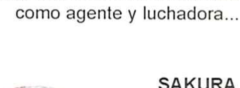
DAN HIBIKI

En una ciudad oscura de Hong Kong. *Dan* conoció el torneo por un tipo al que machacó en una pelea, que le dijo que el campeón obtendría gran fama y riqueza. "*¿Qué? ¿Un torneo? No sé quién es el tipo que organizó esto, pero ¡¡Ese sí que sabe!! ¡¡Ha preparado toda una escena para mi!!*" Sin terminar de escucharlo todo, *Dan* se va volando. "*¡¡¡Yahoooo!!!! ¡¡¡El protagonista seré yo!!!*" ¡Oh, él y su destino! ¿Cómo acabarán...?



ZANGIEF

Por orden del "*Gran Dirigente*", *Zangief*, el *Ciclón Rojo*, es obligado a participar en el torneo. Su misión: descubrir los planes que se ocultan tras el torneo, que preocupan al país. ¡¡Sus técnicas de restling entrenadas al máximo explotarán!! "*¡Harasyo Rusia!*" (*¡Viva Rusia!*) "*¡¡¡Los posibles peligros contra mi amado país serán destrozados por mis llaves*!!!!



SAKURA

Pasaron varios meses desde que se despidió de *Ryu* y *Ken*. Poniendose como objetivo a *Ryu*, *Sakura* seguía entrenando mental y físicamente, aunque notaba que algo le faltaba. Entonces, un buen día, de regreso a casa del colegio, se encuentra con un tipo conocido. "*¿Qué pasa? ¡No te quedes atontada, vamos! ¡Haré que te vuelvas a encontrar con Ryu!*". Era *Dan*, que había regresado de Hong Kong. "*¿Qué? ¿Con Ryu? S..sí, ¡Ahora voy!*" La sonrisa volvió a *Sakura*...

MORRIGAN AENSLAND

A *Morrigan*, que se hizo cabeza del clan familiar *Aensland*, le llegó una información que le podía divertir, de que los humanos organizaban un gran torneo. "*¿Una matanza entre humanos? Por eso son divertidos. En las reglas del torneo no pone que algún no-humano no pueda participar... Seguro que será más emocionante que estar aquí...*"

FELICIA

Felicia ha conseguido tener éxito como bailarina de teatros musicales, pero se encontraba con un dilema. Ella es una *DarkStalker*, y por eso tiene muchos fans, pero ningún amigo. "*¡Aih... no sé qué puedo hacer...! ¡Anda! ¡A lo mejor alguien con mis mismos gustos podría ser mi amigo!*" Para buscar ese amigo y competir un poco se marcha hacia el torneo...

Hace años, en la escuela primaria había un niño idiota. Era tan aficionado a los trenes que siempre comparaba la puerta de la clase a la de los trenes y se identificaba con un maquinista. Especialmente, cuando las niñas trataban de entrar a la clase, este niño ponía una cara muy seria y decía, "¡¡El tren ya va a salir!!". Entonces cerraba la puerta frente



DENSHA DE GO! ¡VAMOS EN TREN!









Ahora en Japón se vende muchísimo un juego que hace realidad el sueño de ser maquinista de este niño y de la gente que tiene este mismo sueño. Este juego se llama ***DENSHA DE GO!*** que significa ***¡¡¡VAMOS EN TREN!!***, distribuido por la compañía **UNBALANCE**. Apareció en las salas recreativas en 1997 y poco a poco se hizo cada vez más popular y conocido, así que todo el mundo conoce este juego en Japón. Con él podemos conducir los trenes que existen en Japón, a lo largo de los recorridos que actualmente están en vigor. En cuanto lo pones en marcha se puede apreciar que las imágenes de los árboles y los edificios situados a ambos lados de la vía, son muy reales y las imágenes son muy bonitas. Cuando entras al andén se puede oír a los pasajeros, el timbre que suena siempre antes de que el tren salga, y el "psh!" que el tren hace cuando las puertas se cierran justo antes de salir del andén. ¡Qué maravilla! El maquinista tiene que conducir, y nosotros, asumiendo ese papel, hemos de tocar la bocina cuando entramos al túnel y tenemos que parar el tren en el andén justo en su sitio. Es una sorpresa que tus manos sientan el ritmo del tren al agitarse gracias a un mando especial que se asemeja a los controles de un tren real. A pesar de que no aparece en el juego, un maquinista tiene otro papel muy importante en la realidad, que es meter a los pasajeros en el vagón a empujones, gracias a lo cual todo el mundo puede entrar al tren y viajar "apretujados" hasta la próxima estación.

En la vida real casi todo el mundo usa el tren todos los días. Normalmente se tarda una hora o dos en ir a la oficina o a la universidad desde casa. ¿Por qué están los japoneses tan aficionados a conducir un vehículo que usan tan habitualmente gracias a este juego? En vez de salir a la calle o irse de copas los fines de semana, ¿por qué se quedan jugando con los trenecitos? (me parece un poco extraño, la verdad, y yo soy japonesa). ***Densha de GO!*** enganchó a muchos japoneses por diversas razones. Los adultos en Japón sienten una gran nostalgia por los trenes. Hace algunas décadas el sueno de los niños era llegar a ser maquinista o jugador de béisbol. El béisbol es el deporte rey en Japón, por ello los jugadores de béisbol son considerados ídolos para los niños, igual que los jugadores de fútbol en España. Dejando aparte el caso de los deportistas (máximo anhelo de la infancia) la figura de maquinista de tren imponía con su uniforme de color azul oscuro y gorra en la que está inscrito el símbolo de la compañía **JR** (el equivalente a RENFE en Japón). Cuando el maquinista dice "¡en marcha!", los vagones empiezan a moverse. Los niños siempre querían subir al primer vagón para ver la cabina del conductor y todos los aparatos que le rodean, además del amplio paisaje que se ve desde la ventana de esta cabina. Estos niños se hacen mayores poco a poco y van llegando a la edad de 40 ó 50, sin embargo, siguen teniendo esos sueños de conducir el tren y de ver el paisaje desde la cabina del conductor. Por lo tanto, "***VAMOS EN TREN***" es un juego de ensueño para todos ellos.

Los japoneses están muy acostumbrados a este vehículo. Los vías cubren todo el Japón del norte al sur y en las grandes ciudades hay numerosas líneas de



metro, tranvía, tren ... Allí mejor coges el tren en lugar de coger el coche para evitar atascos (viviendo en Tokio veo este fenómeno todos los días). Por eso mucha gente sabe cómo pasar el tiempo de viaje en tren: unos leen el periódico, otros escuchan música u hojean sus libros de texto, otros miran a las chicas que hay cerca de ellos... ¡¡Incluso hay algunas chicas que se maquillan hábilmente a pesar del movimiento del tren !!

Sobre todo para los ejecutivos el tren es un vehículo imprescindible. La mayoría de ellos tarda una hora o dos en llegar a su oficina. Por la mañana y por la tarde, en hora punta, inmensas masas de gente va a la estación, y mientras se espera en el andén para subir, se oyen timbres que anuncian la salida del tren varias veces. Los empleados de las empresas japonesas hacen esto 5 días a la semana, 4 semanas al mes, así que llegan a saberse todo el recorrido de pe a pa: el paisaje, la distancia entre estaciones, el sonido del timbre, etc .. ¡Cuando empiezan a jugar a este juego ya tienen una amplia experiencia para ser maquinistas! Es muy lógico y natural que quieran poner a prueba su conocimiento y experiencia. En realidad la popularidad de este juego representa el gran cariño que el pueblo japonés siente hacia los trenes.



Otra causa que lo hizo popular es la televisión. Hace algún tiempo, un famoso en Japón aficionado a este juego, llevó la gigantesca máquina recreativa original a su estudio. A raíz de que la escena en la que este famoso jugaba alegremente a este juego se emitió en todo el país, se hizo aun mayor la popularidad del juego. Y más tarde apareció en consola, con todo lo que ello conlleva.

Pero este juego es bastante difícil, empiezas por la nostalgia y la afinidad hacia los trenes, pero acabas muy envuelto debido a que requiere mucha inteligencia.





Ahora se han puesto de moda en Japón muchos juegos de este tipo. Por eso otras compañías han creado "***TODEN DE IKOU***", en el que sólo sale el tren local de Tokio, "***UNTEN DOURAKU***" que significa "***GUSTO DE CONDUCIR***" y otros más en los que aparecen las vías de otras ciudades grandes. En cada uno de ellos salen distintas vías, trenes... pues existen mas de 50 compañías ferroviarias en Japón. La popularidad ha llegado a tal extremo que en las tiendas de ordenadores y consolas ya hay una sección para los simuladores de trenes.

Aquel niño de la escuela primaria, aquel idiota, que se creía un maquinista hecho y derecho, ¿habrá conseguido este juego ya? ¿Estará contento? ¿O es que aquel idiota fue quien inventó este juego?

Akiko Yamada

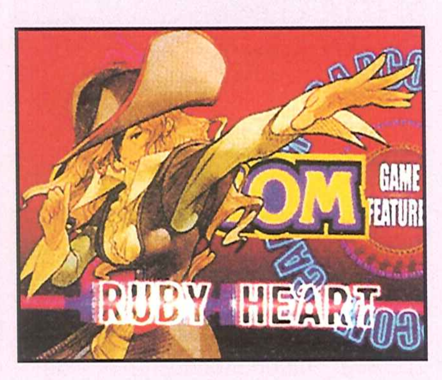


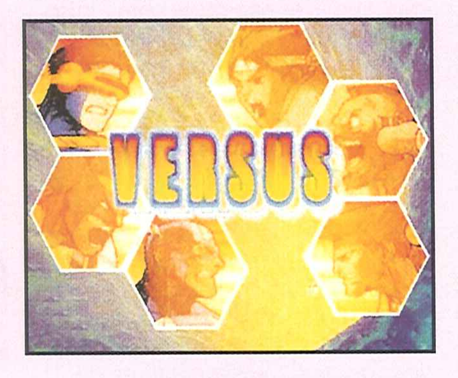




Los fanáticos de los juegos versus de Capcom no van a tener que esperar mucho para poder disfrutar de una nueva secuela basada en la popular saga de luchas imposibles. Marvel vs. Capcom 2 está aquí prácticamente , y Capcom ultima los detalles para que éste, uno de sus lanzamientos estrella para el nuevo año, sea inolvidable...











Las innovaciones no son pocas. Se ha incluido un nuevo modo en el que los equipos estarán formados por tres personajes, los cuales pueden realizar en conjunto esos famosos mega ataques que ya conocemos de sus predecesores, aunque en esta ocasión el potencial formado por un trío de personajes de semejante poderío será del todo devastador. Aparte, el elenco de personajes se ha visto incrementado. Por el momento, **Capcom** nos ha confirmado algunos de los luchadores seleccionables.

Los chicos de **Marvel** son, por ahora: *Wolverine (Lobezno), Capitán América, Cíclope, Venom*, el *Hombre de Hielo*, *Doctor Doom*, *Cable*, *Marrow (Médula)* y *Spider-Man* (es educado mencionarse uno mismo al final ^_^)

Y desde **Capcom** no llegan: *Ryu*, *Guile*, *Strider Hiryu*, *Amingo*, *Ruby Heart*, *Son Son*, *Anakaris* y *Hayato*.

Los "chicos nuevos", como habrán podido ver los expertos de la saga, son la joven pirata *Ruby Heart*, la niña mono *Son Son*, el extraño y amigable hombre cactus *Amingo*, *Cable* el mutante telekinético y la morlock *Marrow*. Ellos y los ya conocidos pugnarán por conseguir la *Mythical Armor*, una armadura de grandísimo poder que no deberá de caer en malas manos, y para eso estaremos dispuestos a todo.

Otra de las añadiduras, aparte del mencionado *tres contra tres*, es el sistema *Delayed Hyper Combo*, aunque los creadores aún no han especificado del todo la metodología de esta acción.

En esta ocasión **Capcom** ha dejado de lado su placa **CPS-3** para aprovechar el potencial 2D de la **Naomi** de **Sega**. Este cambio en el hardware creará confusión entre los fans de la compañía nipona, pero ha sido un cambio muy inteligente. Basta con saber que **Naomi**, aparte de tener toda la calidad 3D que poco a poco vamos conociendo, atesora grandes cualidades para mover gráficos bidimensionales, permitiendo incluso efectos difíciles de efectuar en la "antigua" placa de **Capcom**, y encima resulta bastante más barata. Aparte, es más que probable que aparezca simultáneamente la versión **DreamCast** junto a la *arcade*. Mejor que el ahora disponible ***Marvel vs. Capcom*** de **DreamCast** se venda como rosquillas para que lo podamos disfrutar aquí en condiciones...

Poco más ha dejado escapar **Capcom** sobre su nuevo bombazo. Lo que seguro sabemos es que va a ser todo un espectáculo audiovisual digno de lo mejor de la compañía, y que a pesar de que haya mucha discrepancia con respecto a la temática de este *beat' em up*, el éxito será arrollador. Y digo discrepancia porque aún hay mucha gente que no ve con muy buenos ojos esta saga *versus*, y sobre todo el que se mezclen personajes de procedencia americana como son los de la **Marvel Comics** con los afamados héroes de la compañía nipona. Pero bueno, el caso es que al menos cada parte tendrá así una excusa para poder zurrar al bando contrario.

Para terminar, y dejando constancia de mi fanatismo por esta serie, me pregunto hasta dónde puede llegar la adicción de esta nueva obra, teniendo en cuenta la grandiosa jugabilidad que ya de por sí atesoraba el anterior ***Marvel vs. Capcom***. Yo por mi parte, seguiré entrenando con mi *Spider-Man*...

Spidey
Joserparker@retemail.es





Hace más de diez años, cuando nadie conocía los nombres de las marcas y compañías de juegos, **Capcom** lanzó al mercado un *arcade-plataformas* de gran impacto, en el que llevando a un ninja vestido de azul, poseedor de una espada que propinaba increíbles tajos y especialista en colgarse de cualquier sitio y escalar cualquier pared nos hizo pasar muy buenos ratos, este título nos hizo jugar a los más adictos del momento sin parar. Cómo no, estoy hablando de ***Strider***, que se pondrá muy pronto otra vez de moda por la inminente aparición para *arcade* y **Playstation** de su segunda parte, llamada ***Strider Hiryu 2***, que seguro se convertirá en uno de los mejores *arcade-plataformas* de **Capcom.**

La versión original tiene fecha de salida en diciembre del 1999 y la versión de **Playstation** unos meses después.

Lógicamente las mejoras técnicas respecto a la primera parte son muy notables, ya que esta segunda parte ha salido una generación después.

Strider Hiryu 2 cuenta con gráficos de última generación, mezclando personajes y escenario en 2D con aviones, robots, naves y todo tipo de maquinas de guerra en entorno 3D.

Ciertos momentos del juego recuerdan a otros grandes títulos como la saga ***Probotector***, ya que *Hiryu*, protagonista de este juego, se engancha a helicópteros en vuelo, se sube en misiles lanzados por el enemigo y toda esas virguerías imposibles de hacer realmente, pero que molan mucho.

Capcom ha prometido un nuevo modo de enfrentarse contra los "jefes finales", pero no ha revelado más datos, ¿podría ser un modo "*one vs one*" como ya pasó con *Hiryu* en el ***Street Fighter vs Capcom***?

Al personaje principal también le han sumado una buena cantidad de nuevos golpes, como poder dar sablazos en la dirección que queramos y varios tipos de saltos diferentes.

Los personajes (con malo final incluido) son diferentes, es decir que la historia del juego será totalmente nueva, los personajes han adquirido un aspecto muy "anime", variando bastante del aspecto que tenían en la primera parte.

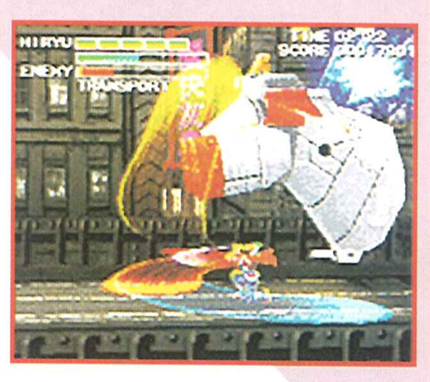
Una muy buena noticia que ha dado **Capcom** es que la versión de **Playstation** de ***Strider Hiryu 2*** tendrá también el primer ***Strider***, el original de recreativa con ficha de personajes, imágenes, etc...
De esta manera a todos los que por alguna razón no pudieron jugar en su época al ***Strider***, **Capcom** les brinda esta gran oportunidad.

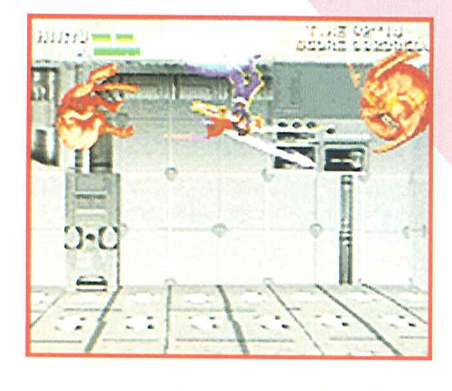
La versión de **PSX** tendrá dos CDs, es decir que seguro que podremos disfrutar con algún que otro vídeo de anime, tanto en presentación como en intermedios y finales ya que el juego en sí no puede ocupar 2 CDs.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









El mero hecho de comentar un juego de **Square** ya pone el vello de punta a cualquiera de los redactores de esta vuestra revista. Y si encima hablamos del juego que, probablemente, será el encargado de destronar a ***Parasite Eve***, a algún que otro ***Final Fantasy***, y solo Dios sabe a cuentos otros de un plumazo, la responsabilidad ya es desbordante...

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™









Una de las características que destacan en este juego es sin duda el excelente uso que Square ha sabido dar a las cámaras que enfocan continuamente la historia, alcanzando el nivel de las vistas en Metal Gear Solid. El único punto en su contra: la ausencia de voces.

No es la primera vez que en **Loading** hablamos de ***Vagrant Story***. Apenas hará dos o tres números ya tuvimos el placer de comentar esta y otras joyas que **Square** nos adelantó un su segundo CD oficial de Demos. Dicho CD lleva ya varios meses en nuestro poder y aún corren ríos de babas cada vez que lo metemos en nuestra **PSX.**

Y es que no.es para menos. Algo tan simple como enumeraros los nombres de algunos de los nombres de los que han dado vida a esta superproducción ya os debería producir algún que otro escalofrío: *Yasumi Matsuno*, productor de nuestro siempre bienamado ***Final Fantasy Tactic***, vuelve a las portadas de las revistas acompañado de *Akihiko Yoshida* que, para quienes no lo recordéis, es el diseñador de personajes del propio ***FF Tactics*** y de la saga ***Ogre Battle*** (*"Casi ná" ^_^!!*).

Una historia de complots, dragones y tragedias

"¿De qué va ***Vagrant Story***?", os preguntaréis muchos de los que, como yo, se quedaron con la miel en los labios al ver la tan mencionada Demo.
La historia nos sitúa en la Edad Media europea en el papel de *Ashley Riot*, miembro de una élite armada de caballeros encomendados por la realeza para preservar el orden público. Años antes la familia de *Ashley* fue asesinada mientras él se encontraba en una misión. Desde entonces se ha dedicado por completo a su trabajo convirtiendose en una de las armas más frías y calculadoras de dicha élite.
Nuestra aventura comienza cuando es enviado a investigar el asesinato del *Duque de Bardova*. Para tan intrincada misión deberá infiltrarse en la mansión que ocupaba el *Duque* y liberar a todos los prisioneros y a todo aquél que pueda desvelar algo de su misteriosa muerte.
Allí descubrirá que el que años antes fuese su Némesis particular, *Sidney Lostalot*, tiene "cierta relación" con el caso. Aparentemente la misión de *Ashley* será detener como sea a este carismáticamente temible líder religioso y militar.
Si a todo esto añadimos una ingente cantidad de historias paralelas que darán sentido al conjunto de la trama principal (*como la misteriosa aparición de un dragón,etc...*) no vacilaremos en afirmar que ***Vagrant Story*** transformará en una tangible realidad digital muchos de nuestros sueños.

Square no ha olvidado cómo satisfacernos

De todas maneras un juego de este nivel precisa de algo más que una gran historia para triunfar. **Square** vuelve a cumplir y el propio *Matsuno* se manifiesta entusiasmado (*Groagh! No es para menos ^o^*) con el juego y afirma que en las aproximadas seis horas de duración que nos brindará ***V.S.*** nos desenvolveremos en el entorno 3D más realista jamás creado por los chicos de **Square**. Una texturación soberbia y unas escenas CG que superarán en detallismo a las del propio ***FF8*** han sido dos de las metas que *Matsuno* se fijó antes incluso de iniciar los preparativos del juego (*por cierto, ahora que caigo ¿Sabíais que* ***Square*** *ya ha finalizado todas las intros CG de* ***Final Fantasy IX****? :D~ ñaam*).



El engine sobre el que corre el modo de exploración de ***V.S.*** será el mismo también para las escenas de lucha. No habrá mayor diferencia gráfica y las luchas nos recordarán a las que vivimos en ***Parasite Eve*** pues *Ashley* podrá moverse libremente por la pantalla pudiendo atacar únicamente cuando su ATB esté completa (*¿dónde habré visto yo esto antes? ^_~*). Hablando de referencias a ***Parasite Eve*** os diré que el rango de ataque también dependerá del arma que utilices en ese momento así como su precisión o potencia dependerán de la naturaleza del arma (por ejemplo, con un hacha te será difícil dar de lleno en el blanco aunque si lo consigues el efecto es devastador, justo al revés que si usas una espada, puesto que raramente errarás algunos de sus no tan contundentes ataques).

En el apartado de las armas os destacaré que su fabricación y poder dependerán de cómo te lo curres para obtener los mejores materiales *(hay diferentes hojas, empuñaduras, piedras mágicas y otros componentes ocultos que a buen seguro darán para llenar, como suele ocurrir, decenas de guías para sacar el mayor rendimiento posible a tu arma*).

Una curiosidad que a mí me ha robado una carcajada es el hecho de tener la oportunidad de poner nombre propio a las armas que vas forjando como ocurriese en ***Wild Arms*** con las magias (*Amano empuña su Hacha de las Coletas y.....^___^*).

Otro aspecto importante es el realismo con el que el daño se distribuye por las diferentes partes del cuerpo del agredido. Esta idea viene ya de lejos como vimos en ***Tobal 2*** y promete ser uno de los puntos álgidos del juego (*si te hieren, por ejemplo, en el brazo derecho, lo tendrás menos funcional y todos sabemos lo que significa estar en un escenario de pesadilla sin poder cubrirse o correr*)

Detalles, detalles...

Técnicamente ***Vagrant Story*** es imposible de describir con palabras. Nunca habéis visto nada igual en **PSX.** Unos mastodónticos personajes cuyo acabado técnico dará que hablar por su soberbio entrelazado que se ríe en la faz de ***Metal Gear*** y por un juego de texturas que superan en definición a lo que hemos visto en ***Final Fantasy VIII.***

A título personal me gustaría comentaros que el diseño de los personajes que he podido ver hasta el momento ha sido lo que más me ha llamado la atención de todo el juego. Este aspecto es él único que hace sombra a una tenebrosa atmósfera gótica que a más de uno dejará boquiabierto.

Un aspecto también curioso es la manera en la que tienen lugar los diálogos pues, como si de un manga se tratase, los textos están puestos en boca de cada personaje mediante un "bocadillo" que, curiosamente, ya estaban en inglés en la versión Demo que ya comentamos.

Además, si en juegos como ***Tenchu*** o ***Metal Gear*** os parecían buenos por la cantidad de detalles, con este vais a alucinar: Indicadores de riesgo, sorprendentes espacios abiertos, efectos de luces que os harán dudar de su supuesta insolidez y mil efectos más que sólo llegaréis a entender jugándolo.

Del apartado musical poco sé aún pero, ¿para qué nos vamos a engañar? **Square** sigue siendo insuperable en lo que a música épico-fantástica se refiere. Y dudo que esta vez sea una excepción.

Vagrant Story aún no ha sido lanzado en el mercado japonés aunque para cuando estéis leyendo este artículo, habrá sido recientemente comercializado en EEUU por ***Square/E.A.*** Podríamos plantear la duda de si aparecerá en España y traducido pero...prefiero no deprimirme.

No se si ***Vagrant Story*** volverá a las páginas de **Loading** con lo que os insto a que no le perdáis la pista a esta magnífica aventura que, a buen seguro, ha nacido para triunfar como ya lo hicieron los juegos de los que éste que nos ocupa ha bebido (***Parasite Eve, Tobal 2, FF8***, etc...). Hacedme caso y no le perdáis de vista.

Amano







Aberyswyth (Gales) Lunes 31 de Octubre de 1898, día en que una hermosa y valiente jovencita se adentra a caballo en unos inhóspitos parajes en busca de un viejo monasterio que contiene una buena variedad de horrores a los que muy pocos antes se han atrevido a hacer frente. Podrá ella con sus poderes paranormales hacer frente a la maldición del monasterio de Nemeton?



Hola de nuevo estimados lectores, aquí me tenéis para hablaros por tercera vez de las excelencias de la nueva creación de **SNK**. A finales del año pasado *Mr.Karate* me hizo entrega de esta obra de arte para que la jugase, examinase y comentase. Nada más y nada menos que 4 CDs a lo cual yo pensé que tendría numerosos videos y que el juego se quedaría en nada al igual que todos los ***Resident Evil*** que me solía acabar en una tarde. Pero no fue así, el juego tan solo disponía de 20 míseros videos que tan solo recogían intros finales y alguna breve acción a destacar en la aventura, y dada la duración de lo mismos, se podrían compilar en un mismo CD y quedar 3 CDs íntegros de aventura, por lo tanto la rolera longitud quedaba más que asegurada. Entonces me pregunté acabaré lo que he empezado? Es ahora cuando una vez he jugado se me ha brindado la oportunidad de expresar mis impresiones acerca del contenido de los 4 CDs de este juegazo. Así pues, paso a narraros alguno de los puntos más llamativos.

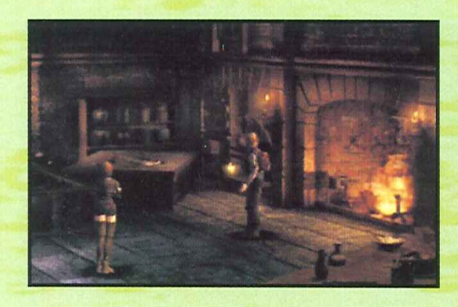
Nada más cargar el juego, veréis como una chica a caballo emprende un largo viaje por unos hermosos paisajes que representan bien la belleza natural del siglo pasado sin que esté por medio la jungla de asfalto. La chica llega a una vieja edificación de puertas selladas a la cual accede escalando hasta alcanzar el tejado. Aunque casi se despeña, la chica al final logra romper una de las ventanas de la buhardilla y logra colarse por su interior (mención especial a las exuberantes curvas que muestra esta guapísima gitana al quitarse la caperuza que la cubre, pues resultará casi imposible el no pensar en lo buena que está). Una vez dentro del monasterio se encontrará con un guapito aventurero que había llegado antes que ella y viendo su estado, no parece que le haya ido muy bien. Malherido y acosado por una horrenda criatura nos deshacemos de ella y le curamos las heridas con nuestro poderes curativos, acto seguido comienzan las presentaciones (*Lassant Koudelka*, *Edward Plunkett*) es entonces cuando la parejita comienza a recorrerse el monasterio en pos a revelar el misterio que esconde el mismo. En el camino Irán recogiendo todos los ítem de ayuda, algunos nos rellenarán la vida, otros la magia, los habrá que potencien nuestras habilidades y no faltarán las armas y los utensilios necesarios para abrirnos nuevos caminos en la aventura, lo malo son las incordiantes criaturas que no cesaran de salirnos al paso conforme vayamos avanzando. Pero no solo se hayan monstruos sino que también veremos a humanos que aun se atreven a habitar el lugar y que nos explicaran que diablos ocurre en este sitio que no está más maldito porque no puede. No solo trataremos con los vivos sino también con los muertos pues las fantasmales apariciones no faltarán en el transcurso de la historia.

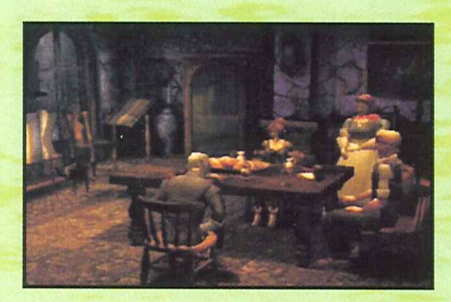
Más tarde se nos unirá un experimentado sacerdote experto en fenómenos paranormales y un poderoso combatiente contra el mundo de las tinieblas, de este modo combatiremos con el clásico trío de los juegos de **Square**. Ya dije en anteriores ocasiones que esta producción de **SNK** ha sido programada por **Sacnoth** que son nada más y nada menos que antiguos empleados de **Square Soft**, de modo que en las batallas queda patente el estilo. **Sacnoth** ha concebido este título como un *Horror RPG* qué significa esto? Pues está claro, una fusión de *los Horror Games* con los *RPG*, por lo tanto podría considerarse la fusión de un ***Final Fantasy*** con un ***Resident Evil***, la base sería los juegos de terror de **Capcom** salvo que los combates pasarían a poseer el estilo de la compañía **Square Soft**. Por consiguiente, estamos jugando a todo



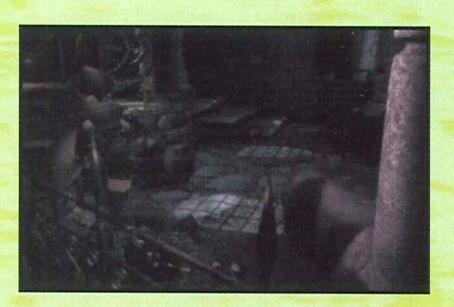
















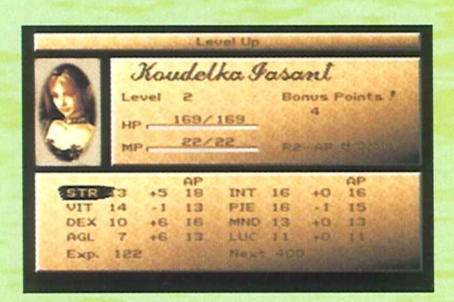
un **Bio Hazard** solo que cuando vamos avanzando no vemos a los enemigos y no sabemos cuando nos van a aparecer, al igual que cuando nos movemos por el mapeado de un ***Final Fantasy***, cuando menos nos lo esperemos se deforma la pantalla y de repente nos encontramos en mitad de un tablero de combate donde lucharemos con el consabido sistema de turnos. El tablero se divide en casillas por las que podremos desplazarnos como si jugásemos al ajedrez pero con la posibilidad de movernos libremente de una casilla a otra. Evidentemente, si en el tablero no nos situamos cerca del enemigo, no le podremos golpear ni el a nosotros, así que tendremos la posibilidad de movernos por el mismo para ponernos a salvo de las agresiones de los monstruos y atacar desde lejos con magias (anotar que cuando nos desplacemos para atacar o para defendernos, perderemos un turno), pero obviamente si ellos no están a salvo de nuestras magias, tampoco nosotros estaremos a salvo de las suyas, de modo que como bien sabemos, no hay más que recuperar nuestra vida y magia con pociones o con la misma magia que nos hagamos a nosotros mismos o alguno de nuestros compañeros. También a base de brebajes y conjuros que nos demos, podremos aumentar nuestra fuerza, vitalidad y mente entre otras cualidades. Los enemigos son de lo más variados, la mayoría son monstruos y fantasmas pero también lucharemos contra la parte de un cuerpo como un brazo o unas piernas que nos agredirán a golpes y magias (muchos dise os denotan que ya no sabían lo que inventar). La música que suena en los combates es bastante pegadiza y melodiosa. En cuanto al aspecto gráfico es soberbio, pocas veces se ven unos decorados prerenderizados tan bonitos, bien ornamentados y tan llenos de detalles, visualmente se aprecian todo tipo de relieves y buenas texturas. La iluminación se nota que está muy estudiada, sobre todo las trasparencias de las fuentes de luz, pero lo que mas me ha llamado la atención son los efectos de luces en las magias, hasta ahora no había visto en una play unos rayos y fuegos tan brillantes, unos parpadeos cromáticos tan bien elaborados que veremos a ver si no son peligrosos para la epilepsia. Pero los combates no es precisamente lo que mas me ha gustado, personalmente he disfrutado mucho recorriéndome el monasterio de arriba a bajo y de cabo a rabo y ha sido como hacer turismo pues es todo un deleite visual. La verdad es que algunas localizaciones recuerdan a la película "*La Guarida*" pues se consigue una ambientación bella y al mismo tiempo tenebrosa. Aunque el sistema de cámaras es muy similar al de los ***Resident***, llega a ser un tanto más desconcertante. Resulta bastante molesto que vayas a subir una escalera o a alcanzar una puerta y te sumerjas sin querer en un combate, ocurre con bastante frecuencia y así no hay quien avance en la aventura. Menos mal que al igual que ocurre en el ***Final Fantasy***, puedes huir de la pelea cuando te pilla un enemigo ya que un combate contra cualquier bichejo, requiere sus minutos entre que esperas tu turno y te preparas o recuperas para un nuevo ataque. A decir verdad, no es muy bueno huir de los combates pues no solo te haces fuerte sino que los bichos al morir sueltan *items* de gran utilidad, pero lo que pasa es que gusta tanto el recorrerse la enorme edificación recogiendo todo lo que se pueda por el camino que incordia lo suyo que no pares de meterte en combates cada

















dos por tres. Por supuesto, nos veremos obligados a deshacernos de enemigos importantes si queremos acceder a nuevas localizaciones. ¡Ojo!, el monasterio es tan grande que es fácil perderse, así que muchas veces os preguntareis por donde quedaba esa habitación y que pasillo o escalera había que tomar.

Creo que no he dicho que aunque manejemos en la aventura a 3 personajes a la vez, en el entorno ***Resident*** solo manejaremos a la guapa *Koudelka*, al resto del elenco los veremos, además de en los combates, en las conversaciones que se dan a lo largo de la historia.

Y que pasa con la historia? Es un tanto enrevesada, llena de misterios enigmas y peligros, habrá asesinatos, suicidios y sacrificios. Aunque los muertos sean un 90% de la población del juego, también habrá sitio para los vivos como un matrimonio que hace tiempo que se alojan en el monasterio y aunque sean buena gente, sufrirán las consecuencias de todo ser que habita en el mismo, el toque de humor lo pondrá un monje que encontraremos dentro de un ataúd con tan mal aspecto que no sabremos si esta vivo o muerto pero que nos orientará de vez en cuando con sus conocimientos del lugar. Vamos que no tardaremos mucho en comprobar que todo el que permanezca en el edificio más tiempo de la cuenta acaba enloqueciendo por completo.

A decir verdad, gusta verse inmerso en una aventura en la que nuestros compañeros forman un gran equipo para salvarse la vida entre ellos y deliberen para dar con alguna solución. También complace el conocer la historia de los muertos cuyos restos descansan en el monasterio, ya que nuestra gitana protagonista tiene la facultad de tener visiones al tocar un objeto; por ejemplo, si tocamos el cuadro de un barco como el *Titanic* llamado *Princess Alice*, visualizaremos con pavor lo que aconteció en aquel naufragio y veremos como la gente se ahoga y se nos pondrán los pelos de punta al oír los alaridos de sufrimiento, los cantos de la muerte y demás. Cada visión de *Koudelka* puede infundir bastante miedo sobre todo si jugamos de noche y a solas.

Trataremos incluso de ayudar a los fantasmas aclarando sus dudas para que logren al fin descansar en paz. Advertiré que hay que tener mucho cuidado de no dejarnos un cabo suelto ya que si nos olvidamos de coger algún objeto lo pagaríamos realmente caro y la aventura se nos iría al traste. Existen finales buenos pero también los puede haber muy malos, pueden morir todos o ninguno, también los puede haber intermedios pues se puede dar la opción de que el sacerdote dé su vida para salvar a la joven pareja. Todo depende de lo que hagáis, de salir todo bien seréis generosamente recompensados. Y que decir de nuestra guapa parejita, no se ve en muchas juegos a una pareja protagonista acostándose juntos *^_^* (como al principio del *Shadowman*). ¡Ejem! No quiero reventar nada con detalles ya descubriréis el guión por vosotros mismos. Lo que si me alegra saber es que da la sensación de que se queda la historia para una segunda parte, pues *Koudelka* tiene en mente tener otra aventura con el bueno de *Edward*. Tengo la corazonada de que **SNK** ha producido un juego histórico que bien puede ser el inicio de una nueva serie en el mundo de los juegos de terror. Todos esperamos ver a ***Koudelka*** de nuevo en nuestras pantallas quizás en la **PlayStation 2** quien sabe.

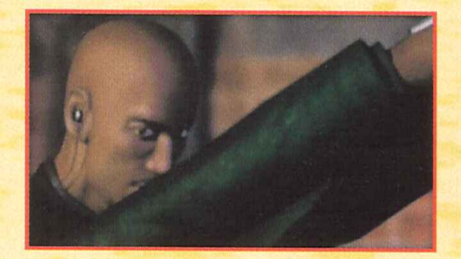
Endimion
endimion@bbvnet.com



COUNTDOWN VAMPIRES

Desde que Capcom inaugurase en el mundo de las consolas el género del terror con el Resident Evil (de forma similar al Alone in the Dark de ordenador), no han dejado de aparecer juegos del mismo género que tratan de imitar ese "inigualable" estilo que el juego de zombis presenta. Pero claro, cada vez salían mejores imitaciones hasta el punto de ser igualable e incluso para algunos superable. Esta vez nos encontramos con un hermano gemelo para el título de Capcom que no es precisamente de la misma compañía. Bandai, que por lo general ha sido una compakía de juegos divertidos pero pobres en programación, ha realizado a través de K.2.C lo que podría considerarse un plagio absoluto de los Bio Hazard de toda la vida (veremos si Capcom no se levanta en protesta -_-).







Camaradas, estamos ante el calco que mayor simetría guarda con el **Resident Evil**, su similitud es tan exagerada que cuesta creer que no lo hayan hecho los mismos progamadores del **Bio Hazard**. Con esto quiero decir que hay poco que comentar en lo que respecta a las rutinas de programación del juego pues tan sólo hay que sustituir a los zombies por vampiros y ya tenemos el resultado. Pero aunque sean como dos gotas de agua es mi deber sacar las diferencias que pueda aunque sea con lupa. Los formatos de vídeo gozan de la misma calidad, pero en el **Countdown Vampires** vemos que los personajes tienen unos rasgos faciales más fieles a lo que podría ser una cara real llegando incluso a sacar algún parecido con alguien que hayáis visto en la calle o en la televisión. Los personajes son más "guaperas" y las chicas están de un buen ver que parecen que se salgan de la pantalla. Por los demás las diferencias son a nivel de guión, pues es evidente que un vampiro no se crea como a un zombie, tampoco se comportan igual y el trato ofensivo puede variar hasta ganar más complejidad.

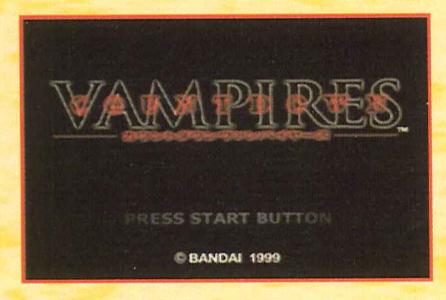
De la trama podríamos hacernos una idea si mezclamos la historia de la película ***Blade*** y ***Abierto hasta el amanecer***. El personaje que llevamos se llama **Keith J. Snyder** un detective más chulito que **Blade** que entra a olisquear en un local a tope de juerga pero que no se llama la **Teta enroscada** sino un hotel donde leeremos **Desert moon** por todos sitios. Resulta que hay unos mercenarios muy parecidos a los del **Bio Hazard 3** (*hasta verás al menda de pelo blanco para variar* -_-) que sospechan la existencia de vampiros en el local, así que activan el riego contra incendios del local cargado con agua bendita, así que cuando conectan esta alarmante ducha, situada en un determinado lugar del techo del local, es de lo más molesta y desagradable para todos, aunque para los que son vampiros más todavía. Así que los chupasangres del recinto hotelero, que enrabiados por el dolor no pueden ocultar su identidad, se lían a morder la yugular

























de todo aquel que pillan y se lía una masacre muy similar a la anterior película citada de **Tarantino**. Tanto nosotros como los guardias del local nos liamos a tiros con todo ser que saque dientes afilados que van creciendo en progresión geométrica pues toda persona mordida aquí se convierte en sirviente de las tinieblas al poco tiempo de ser mordido. Vamos que al final no queda ni el apuntador y es cuando, como todo buen detective, nos interesamos por lo que ha pasado aquí y tras tapar a una tía buena a la cual hemos liberado de su eterno tormento, nos quedamos a pecho descubierto luciendo un gran y bonito tatuaje partiendo en busca de una explicación lógica para tratar de averiguar el meollo del asunto.

A lo largo de la aventura haremos un sinfín de averiguaciones y conoceremos a varios personajes, a algunos de los cuales les cogeremos bastante afecto como a la guapísima camarera **Misato Hayakawa** o la explosiva mujer de rojo **Mira Swish.** Colaboraremos con dos mercenarios **Scheck Gardner** y **Jules Doors** que vienen a representar el papel de **Mikhail** y **Nicholai** del **Bio Hazard 3** (la traición está servida), los enemigos no se reducirán solamente a vampiros sino que nos tropezaremos con una buena variedad de engendros como viene siendo acostumbrado.

Puede que resulte un tanto pesado expresar su desorbitada similitud con los **Resident Evil** pero es que **Satoki Mizuhara** a dirigido un juego en que las odiosas comparaciones son más que inevitables.

Aunque sea una extremada copia del mejor de los **Bio Hazard,** para nada se puede decir que sea una mala imitación pues he de reconocer que si los Horror Games de **Capcom** de siempre han sido mis juegos favoritos, no puedo creer como un juego de **Bandai** me ha puesto en duda en el veredicto de cuál me gusta más, tiene lo que buscaba: una historia más salvaje y romántica, digamos que aquí se defienden mejor los golpes son más contundentes y muy propios de todo buen luchador. Y es que en realidad es necesario, pues no hay más que ver en las películas que es más complicado luchar contra un vampiro que contra un zombie, ya que los primeros no sólo son más rápidos sino además capaces de regenerarse; en el en caso de los zombies son más lentos y descerebrados, y si destrozas una parte de su cuerpo, así se queda para los restos. Deberemos rociar el cuerpo de los vampiros que logremos tumbar con agua bendita si no queremos que se nos levanten una y otra vez, (*así que de tanto hacer esta operación veremos a ver si a alguno no le entra vocación de sacerdote y se anima a decir unas palabras*).

Entre la historia encontraremos un poco de romanticismo pues nuestro **Keith** conocerá a **Misato**, la típica chica estorbo de las películas de acción a la cual hay que proteger mientras escapamos continuamente del incesante peligro, llegando a pasar tantas aventuras con ella que se enamorará de la misma. Anotar que si por lo general en el mundillo de los videojuegos el beso de amor no suele venir hasta el final de la aventura, en esta ocasión el intercambio de fluidos tiene lugar en un momento de relax de la aventura (aunque las relaciones dadas en los momentos de dificultad raramente son duraderas ^_^), resulta atractivo que haya amor entre los personajes a diferencia de las relaciones puramente profesionales entre compañeros a las que nos tienen acostumbrados en esta tendencia del terror. Llegará un punto de la aventura en que **Keith** se de cuenta de que él mismo pertenece a una estirpe de vampiros de los más poderosos, tanto perseguirlos y exterminarlos, para que a fin de cuentas resulte uno de ellos en plan renegado, con lo que se da el tópico





clásico del "prota" que tiene sangre de las tinieblas por sus venas y reniega de la misma emprendiendo el camino del bien.(a lo **Blade**).

Keith tendrá que hacer frente a toda un colectivo de sirvientes del mal además de los puzzles que le irán saliendo por el camino. Los puzzles a resolver, son del estilo que ya conocemos, a primera vista puedan asustar pero la inmensa mayoría a base de grandes dosis de suerte los resuelves en un pocos minutos y no suponen impedimento alguno para la aventura, lo cual hace sospechar que en los juegos de este estilo hacen los puzzles a propósito para que el jugador se crea que los ha resuelto de chiripa y que flipe en colores por ser tan afortunado.

Iremos recogiendo pistas, y todo lo que vayamos leyendo lo iremos almacenando de la misma manera que en los Residents, incluso la consulta de los papeles será idéntica a la de los mismos, tan idéntica como la manera de manejar a nuestro personaje que correrá, desenfundará, disparará y consultará los menús con los mismos botones que en la serie de **Capcom**, es increíble que no sean los mismos creadores pues hasta el tacto y maniobrabilidad son exactamente iguales, se quejan y andan de la misma manera cuando están exhaustos y abatidos, incluso se le van las quejas cuando suben o bajan las escaleras, que es algo que siempre ha tenido gracia en estos juegos, pues cuando están para arrastre se les van las historias cuando suben o bajan las escaleras desplazándose por las mismas como si se hubiesen recuperado del todo (espero que en siguientes ediciones se den cuenta de este detalle). No sólo andan, corren y giran igual que en los Resident, sino que incluso hasta acceden a las mismas plataformas elevadoras que no son más idénticas a las del **Bio hazard** porque no pueden, entre otras múltiples situaciones vividas en los consabidos juegos de **Capcom,** como las que puedan ser representadas a través de un corto clip en formato de vídeo que trata de camuflar algunas acciones más dinámicas dentro de lo que realmente hace el personaje en tiempo real a través de la consola: como los desprendimientos, tropiezos y demás percances que son también iguales.

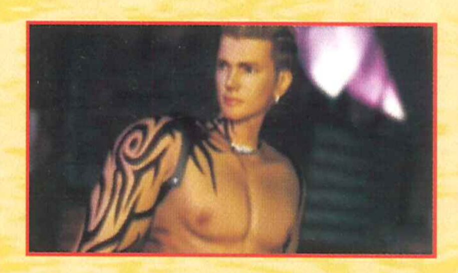
Las conversaciones tienen una entonación idéntica al susodicho, con frases pausadas y entendibles para los que se inicien en el aprendizaje del inglés. Los efectos de sonido cumplen perfectamente su cometido como viene siendo acostumbrado

Y ya que estamos con la recepción auditiva, decir que emite una sensacional banda sonora, desde la que tiene guitarreo con caña de la buena hasta la más melódica con piano, que es de lo más pegadiza.

Gráficamente aunque no tiene la resolución de **Bio Hazard 3** sí tiene la de su segunda parte, lo cual indica que posee un aspecto gráfico que no desmerece en absoluto. No faltarán los múltiples detalles gráficos que hacen que apreciemos variadas cosas con la vista si nos quedamos mirando una zona. Por lo demás diré que la interfaz para seleccionar los objetos y combinar los mismos está mejorada resultando más vistosa que la de los **Resident Evil**.

Vamos, que toda esta parrafada indica que este **Countdown Vampires** se llama así por no llamarse **Bio Hazard** o **Resident Evil**, por lo tanto si quieres experimentar de nuevo las sensaciones del juego de **Capcom** cambiando un poco la historia no dudes en pillarte este juego, pues es tan bueno como recomendable y no defraudará a los aficionados en absoluto.

Endimión
endimión@bbvnet.com



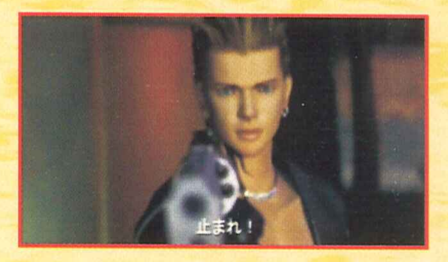


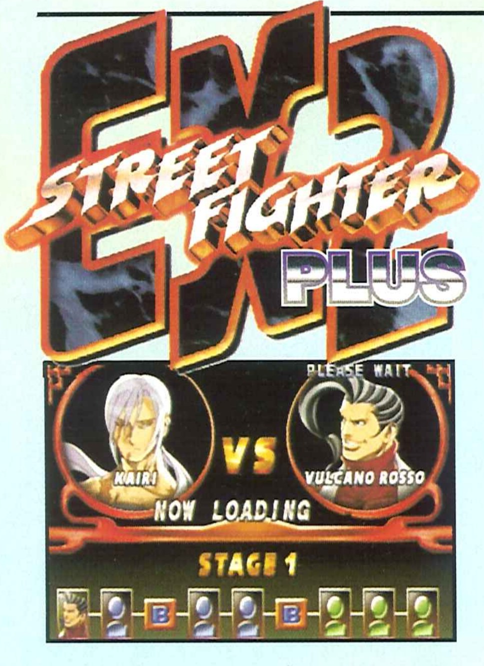




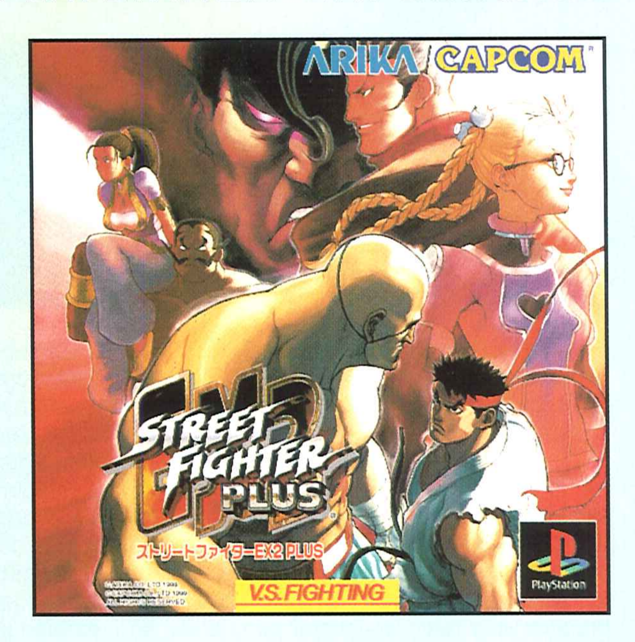


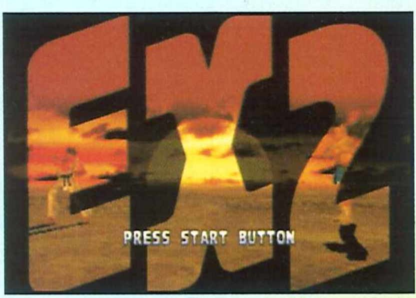






Habiendo jugado lo suyo ya puedo decir con total seguridad que este juego es el mejor juego de lucha en 3D de la PSX. Tanto en gráficos como en jugabilidad y sonido, supera a todo lo visto anteriormente en la consola gris de Sony.









Quien diga que ya está todo inventado en lo que respecta a juegos de lucha, se equivoca por bastante. **Capcom** acaba de lanzar una nueva remesa de secuelas ***Street Fighter***, y de entre ellas, voy a hablaros del sorprendente ***Street Fighter EX 2 Plus*** para **PlayStation**.

En el plantel de luchadores se ven tanto caras conocidas como nuevas. Os paso una lista de todos los personajes que salen en el juego:

Ryu	*Dhalsim*	*Sharon*
Jack	*Ken*	*Blanka*
Vega	*Pullum Purna*	*Chun-Li*
Barlog	*Darun Mister*	*Hokuto*
Guile	*Sagat*	*Nanase*
Area	*Skullomania*	*Zangief*
D. Dark	*Volcano Rosso*	*Garuda*
Kairi	*Shadow*	*Hayate*

Estos 4 últimos son secretos y tan sólo se podrán elegir después de pasar unas barreras que más tarde explicaré.

Cada personaje cuenta con sus magias, sus *supers* y sus *hypers*. Éstas últimas gastan toda la barra de nivel de magia y son capaces de dar la vuelta al combate. La barra de nivel de magia se divide en 3 partes y se llena mediante golpes dados al enemigo. Si se hacen combos se llena más rápido de lo normal.

Aparte de los golpes que tengan cada personaje se puede usar dos técnicas especiales: *Excel* y *Guard Cancel*. El *Excel* sirve para hacer combos mezclando todas las magias a una velocidad endiablada. El *Guard Cancel* sirve para, tal y como indica su nombre, romper la guardia del enemigo y poder propinarle unos buenos palos. Las dos técnicas gastan una barra de nivel de magia.

El juego cuenta con los típicos modo historia y modo Versus así como uno de práctica y otro de ver peleas grabadas anteriormente. Dentro del modo práctica hay una opción llamada *Expert mode* con el que se sacan los personajes secretos.

Este modo te ayuda a mejorar tu rapidez a la hora de jugar y te enseña nuevos combos fatales para el que se enfrente contra ti. Con cada personaje se tiene que conseguir hacer 16 golpes o combos distintos para demostrar que se sabe usarlo perfectamente. Se





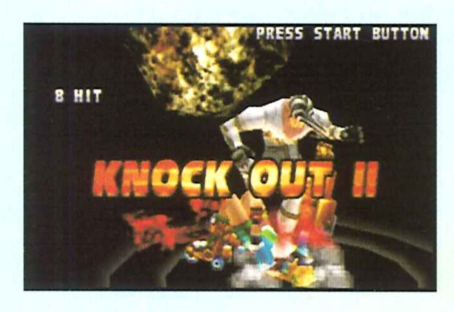














empieza con las típicas magias de cada uno como el ***Ha-Do-Ken*** hasta llegar a los combos donde se mezclan golpes normales, magias y supers. Hay personajes que son increíblemente difíciles de conseguir los 16 a no ser que seas realmente bueno en los juegos de lucha y conozcas el mando de la **PSX** a la perfección.

Una vez que se ha conseguido pasar la barrera de los combos de rango E se podrá elegir a *Garuda*. Si se pasa la barrera del rango D se consiguen los *bonus* que normalmente sólo podemos jugar en el *modo arcade*. Si eres lo suficientemente hábil de pasar la barrera del rango C se consigue a *Shadow*. Cuando se logra pasar la barrera del rango B se puede elegir a *Kairi*. Tan sólo los mejores podrán elegir a *Hayate* al pasar la barrera del rango Ahí es cuando se consigue el *modo maniac*. Yo todavía no he sido capaz de conseguir este modo así que no puedo comentarlo.

En el *modo arcade* tienes que enfrentarte a 7 luchadores. Al vencer a los dos primeros y a los dos segundos te dan la oportunidad de conseguir una ayuda para la siguiente pelea del *bonus*. El primero trata de vencer a *Cycloid* (un personaje del ***Street Fighter Ex*** que ha sido quitado del casting) con el uso del *Excel*. En el segundo hay que destruir un satélite que cae a la tierra. Si durante el *modo arcade* las peleas se acaban usando las *supers* o las *hypers* y/o se hacen *perfects* podrás combatir contra los personajes secretos. También es necesario no perder ni un solo round. Es bastante complicado, pero merece la pena ver cómo pueden ser manejados esos muñecos por la máquina para aprender de ellos .

El modo más raro que he visto en el juego es el de poder grabar las peleas para luego modificar las cámaras a tu gusto. Ocupa 5 bloques de memoria, pero tiene su gracia poder mover las cámaras a los ángulos que tu elijas. El manejo es sencillo, pero a veces te limita el zoom en los personajes para evitar que se vean los personajes demasiado pixelados. Lástima que no podamos hacer un zoom de la cara, pero algo es algo.

En cuanto al aspecto técnico muchos que han visto el juego opinan que supera claramente a la versión recreativa. Los gráficos son muy superiores y el sonido es



Dos nuevos Bonus Game han aparecido en esta entrega de Street Fighter. Para la primera, romper un satélite, no hace falta ser muy diestro, resulta demasiado similar al coche de toda la vida. Para la segunda prueba la cosa se pondrá bastante más chunga, acabar con Cycloid Beta usando solo los tres "Excels"...



bastante aceptable, cosa que en la máquina no era apreciable por culpa del follón que suele haber en un salón recreativo. Tiene bastantes novedades como suele ser habitual en este tipo de juegos, las cuales he comentado más arriba. Parece mentira que la **PSX** todavía sea capaz de asombrarnos con el tiempo que lleva en el mercado. Seguro que nos están alimentando bien para que cuando llegue la **PSX2** no nos afecte tanto el cambio a mejor . Qué buenos que son los señores de **Sony** al darnos tantos juegos tan buenos.

Todavía quedan muchos secretos por descubrir y que muy pronto sabremos, pero hasta entonces habrá que esperar e intentar sacarlos por nuestra propia voluntad y cuenta. Espero que uno de esos secretos sea que se puede elegir a *Gouki*, ya que extrañamente no sale para elegir. Puede que cuando se consiga pasar el modo Maniac se puedan elegir tanto ese como *Evil Ryu*, *Shin Vega* o algún otro. Ya tengo ganas de poder jugar en el modo Maniac para descubrir los secretos aún no desvelados.

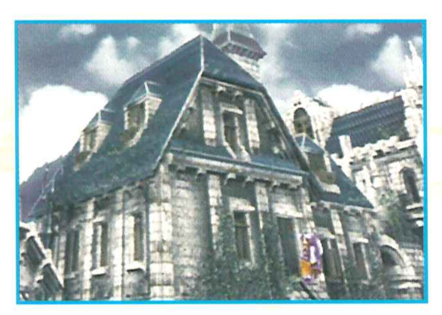
Sin nada más que contar se despide un redactor hasta el próximo artículo. Espero que nada más terminar de leer os vayáis a comprar el juego y comprobar que todo lo dicho es cierto. **Capcom Power** ^_^.

MEGAMAN
jlopez@encomix.es





Reza la mitología escandinava que las hijas de Odín eran enviadas al campo de batalla para elegir a los valerosos héroes que allí debían morir y a los que servirían en el Valhalla bajo la atenta mirada de Wotan. Enix no termina de estar de acuerdo con eso pero, ¡¡OYE!! ¡¡Han creado para PlayStation el que ahora es el RPG mejor puntuado de Japón!!







La forma de movernos por las casas y poblados nos recordará con mucho el sistema de juego de la secuela de Dracula X para PSX, aunque el juego dista bastante en general del famoso título de Konami. ¿Lo mejor? Sin duda alguna los combates... sobre todo con cierto level

Una vez más el equipo de programadores **Tri-Ace** ha brindado a Enix la posibilidad de volver a hacerse de oro con su trabajo. Esta situación no es nueva, pues ya lo hicieron algo de tiempo atrás con la saga ***Star Ocean*** (*un rotundo éxito, como todos sabéis*). También les recordaréis por las entregas para **Namco** de ***Tales of Destiny, Tales of Phantasia*** En esta ocasión el RPG elegido es ***Valkyrie Profile,*** un sorprendente RPG a la vieja usanza en 2D que se desmarca de la última hornada de RPG´s que se limitaban un poco a ser sucedáneos de ***FF8*** y similares. Pero vayamos por partes:

El 25 de noviembre del 99 fue la fecha elegida en el **Tokyo Game Show** para que este intrigante título viese la luz en un *pack* de coleccionista que obsequiaba un reloj de bolsillo, un curioso calendario, un juego y un *booklet* de lujo a todo color (*esas cosas no llegan a España >_<*). Un producto de la recientemente aupada a la fama **Tri-Ace** que presentaba una interesante mezcla entre los clásicos RPG´s, los RPG´s de cría (*por llamar de alguna forma a los clónicos de **PokeMon** o **Monster Farm***)y el siempre agradecido rol añejo en 2D.



La decisión más discutida fue precisamente esta última, pues elegir 2D siempre es arriesgado. "Afortunadamente" la gente de ***Tri-Ace*** prefirió atreverse con un cuidado aspecto bidimensional antes que con un comercial e impreciso 3D. Los que hemos disfrutado con el detallismo de joyas como el inimitable y ya mencionado ***Star***









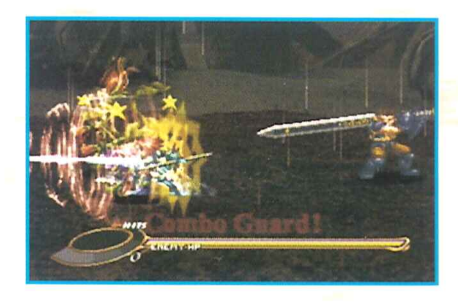












Ocean II.

Lejos de ceñirse a la dogmática mitología escandinava, ***Valkyrie Profile*** nos presenta una historia algo más variopinta en la que se nos habla de la *Guerra de Valhalla (o Valhara*) en la que son los Dioses los que se enfrentan. *Odín*, líder de los Dioses, envía a la tierra a la *Diosa Valquiria* para reclutar las almas de los más valerosos guerreros a fin de que puedan servir a las deidades a las que encomendaron su muerte en el campo de batalla.

Nuestra historia comienza, presumiblemente, en el momento en el que en el papel de la *Diosa Valquiria* bajamos a la tierra de *Midgarde*. Allí conoceremos a los que serán nuestros compañeros de viaje, habiendo un total de hasta 24 personajes en nuestra lista principal (*aunque en combate sólo llegue a haber cuatro de ellos a la vez*).Así pues, periódicamente, iremos recibiendo reportes de la situación de nuestro *Valhalla* "natal"

Nuestra misión primordial consistirá en ir adiestrando a las almas reclutadas para ir mandándolas al campo de batalla cuando creas que ya son lo bastante aptos para tamaño enfrentamiento. Una vez enviados al *Valhalla* es improbable que pueda regresar a la tierra y más improbable aun que puedas controlarlo (*aunque, ¿quien sabe? ^_~ yo no digo "ná"*).

Dichos guerreros, dicho sea de paso, gozan de algunos de los diseños más acongojantes de los que han pasado por mi **PSX.** La pueril y bella *Shijo*, el legendario *Loki, Kashel* el espadachín, la joven *Freya* y más de dos decenas de valientes a los que uno no se cansa de descubrir.

Probablemente después de conocer la naturaleza de este juego (*algo confusa para el gusto de ciertos compañeros*) os preguntaréis cómo será la naturaleza de los combates, tan propios de los RPG.

A pesar de lo que pueda parecer este juego, ***Valkyrie Profile***, posee uno de los sistemas más activos y dinámicos de los que hemos visto hasta el momento. En el combate dispondremos en nuestro bando de cuatro personajes regidos cada uno por un botón del PAD de **PSX**. Cada personaje estará activo una vez que, en cada turno, su medidor (*como en **FF***) se llene. En ese momento con el botón decidiremos que ataque, que haga un hechizo y todas las acciones típicas. Así pues, tenemos el reto de controlar a los cuatro personajes a la par y de atacar de la manera y en el orden concreto para que la consecución de según que ataques den lugar a impresionantes combos. Los enemigos tampoco se quedan atrás pues reaccionarán a nuestros ataques con fintas, esquives, contraataques, saltos, berridos, coletas (^^) y otras



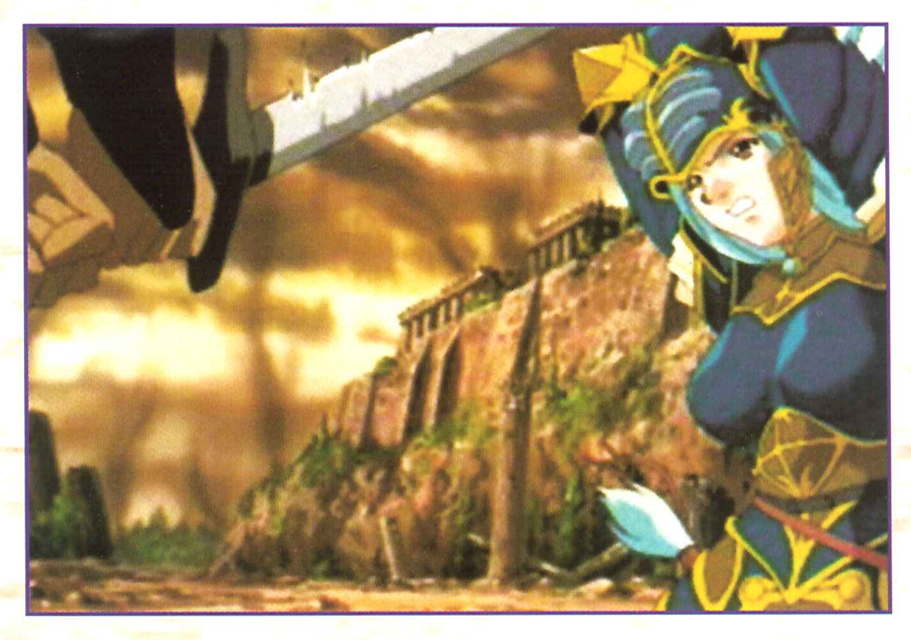












acciones que harán que acabar con ellos sea casi tan difícil como separar a *Lázaro Muñoz* de su tonel de orujo peleón y su muñeco hinchable (*ya sabéis, ése con las medidas de Vegeta* ^^).

A modo de detalle os comentaré la inclusión de un concepto de lógica que no veía desde los tiempo de los ***FF*** de **NES** y, es que, aunque las batallas se deciden por medio del clásico sistema de turnos el combate es en tiempo real y si atacas a un lugar del cual el enemigo se ha ido (o si simplemente ha muerto) tu ataque no será efectivo (*lógica aplastante y que os sacará de vuestras casillas, creedme*). Esto puede parecer un defecto *(en **FF1** lo era ¬¬)* pero en ***Valkyie Profile*** este sistema toma una importancia vital de cara al adiestramiento de tus guerreros ya que al ser algunos comandos (como la fuerza) inversamente proporcionales a otros (como la velocidad) deberás adiestrar a tu equipo con visos de ir cubriendo unos las carencias de otros. GENIAL.

Otro aspecto destacable de este sistema son los ya mencionados "combos". Sólo piensa que puedes propiciar que cierto/s ataques los realices antes de que el enemigo en cuestión pueda devolver un golpe que acaba de recibir.

Otro detalle interesante de los enfrentamientos son los temibles ataques finales que cada personaje va acumulando a lo largo de la batalla en forma de una barra que irá creciendo hasta que decidas lanzar tu mortífera técnica para luego volver al punto de inicio (*como los límites de **FF*** ^^)

Aunque básicamente el objetivo del juego es enviar guerreros al *Valhalla* puedes jugar perfectamente sin enviar ningún guerrero y sólo disfrutando de la historia (*aunque, si haces esto, luego no te quejes si no ves el final que quieres*)

Uno de los detallazos que **Tri-Ace** se ha marcado para eliminar esas tediosas batallas contra enemigos débiles y carentes de interés ha sido la inclusión de un ataque global que a muchos nos recordará a lo que vimos hace la tira de tiempo en el RPG de *Ranma* (***Akane Koudan***) de **SuperFamicom**: consiste en un ataque que hace que todo tu bando se lance al ataque caóticamente sin que tú los controles. Un ataque "a saco" de apenas unos segundos por el que, os puedo asegurar, estaréis eternamente agradecidos ^^.

Durante el juego el tiempo transcurre (aunque no en tiempo real) con lo cual prepárate par ver los mismos escenarios con sol, lluvia, nieve, arco-iris y un montón de efectos gráficos de entre los cuales os destaco el de

las nevadas.
Asimismo destacaremos el aspecto 2D del juego y resaltaremos tanto los fondos en 3D como la incursión de una forzada rutina para aunar ambas dimensiones en un entorno por el que nos podremos mover con toda libertad.

Técnicamente el juego es casi impecable. Los que ya habéis jugado a ***Star Ocean II*** tenéis ya una idea de lo que **Tri-Ace** es capaz de hacer cuando se lía la manta a la cabeza y se pone a hacer un juego en 2D BONITO. Por escrito es difícil describir el grado de preciosismo que alcanza el acabado gráfico de ***Valkyrie Profile***.

Habrá a quien no le guste la inclusión de una tercera dimensión en el entorno sobre el que avanzamos. A mí me gustó lo que hicieron en ***Star Ocean*** e igualmente me gusta lo que han hecho aquí. ¿Recordáis qué ocurría cuando en ***S.O II***. pasabas por debajo de un árbol o cruzabas la sombra de una casa en un desnivel? Pues si os gustó lo que visteis en esta ocasión no vais a poder evitar que la lengua os llegue al suelo de emoción.

Un tema aparte son los vídeos CG. Si ya hacía tiempo que me costaba conciliar el sueño desde que me empecé a bajar vídeos de *InterNet* no quiero ni comentaros el devastador efecto que ver algo tan bello, detallado y bien animado como las escenas de vídeo CG como el *opening* (*cuya música os recomiendo escuchéis en estéreo y a todo volumen*).

En el aspecto musical encontraréis una BSO preciosa a la que tal vez le falta algo de contundencia en las escenas más importantes (*fallo que, a mi criterio, también arrastra **FF8***) pero que os hará ir de cabeza a las tiendas de importación armados con poderosos fajos de billetes.

Es bastante probable que ***Valkyrie Profile*** vea la luz en EEUU ya que parece haberse consagrado como el título que avalará la vuelta de **Enix** al mercado Norteamericano. Y, como ya sabemos todos, si se vende lo bastante bien puede que INCLUSO se dignen a traerlo (*aunque yo tengo clarísimo que como este juego no llegue a España no vuelvo a comprar un juego original en un comercio español en lo que me queda de vida...que ya está bien de ser los últimos en todo!¿No?*).

Nada más por ahora. Ahora prestad un mínimo de atención a las ilustraciones que acompañan a este artículo. Puede que os hagáis una idea real de lo que tenemos entre manos ^_^ Magia, amigos, magia.

Amano
amano_ai@retemail.es















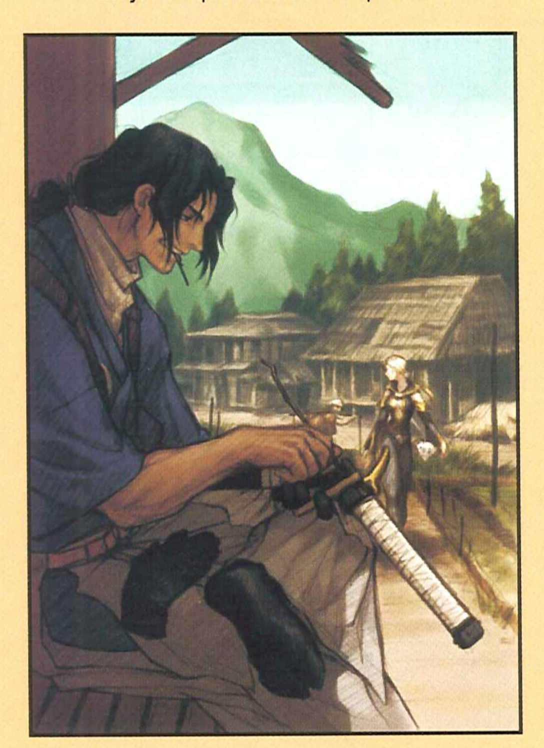




El pasado mes de Diciembre ha sido un mes fructífero en el plano de los videojuegos para el país del sol naciente (aunque esto no se ha visto reflejado en el mercado español). Entre los lanzamientos para dicho mes, figura como uno de los más esperados el ya citado anteriormente en nuestra revista: ***Samurai Spirits:Warriors Rage 2***, entrega poligonal para **Playstation** de la conocida saga de lucha de **SNK**.

Si una palabra puede definir este juego es decepcionante. Yo que me esperaba encontrarme un juego, que aunque pobre gráficamente, fuera ágil, divertido, dinámico... al igual que pasara con **Fatal Fury Wild Ambition**. No fue así, pero vamos por partes.

Como ya se dijo cuando comenzaron a llegar imágenes sobre este juego, la historia se desarrolla 20 a os mas tarde del **Samurai Shodown/Spirits 64 2**. **Haomaru** es ya un legendario *samurai*, aunque algo mayorcete. Ahora usa barba y luce melena canosa (mas corta que en su juventud). Este le ha pasado el protagonismo a **Seisirou**, un joven que ha sido discípulo de



Tohma (que es la viva imagen de **Galford**) si saber que esta en su destino luchar contra su maestro.

En las fechas en las que comienza la historia **Nakoruru** es una adorable ni a que se ha convertido en el espíritu protector del Bosque (los que seguisteis la historia del **Samurai Shodown** sabréis que **Nakoruru** se sacrifica para salvar la madre naturaleza) y parece ser que su hermana, **Rimoruru**, siguiendo el anhelo de **Nakoruru** se congela para ser rescatada de su animación suspendida cuando el bosque esté en peligro.

Cuando el mal comienza a acechar **Haomaru** y **Seisirou** comienzan a recibir la llamada de **Nakoruru** para que les ayude. En el resto del cartel esta **Jushirou**, **Hanzo** (un descendiente de quien ya conocimos en las anteriores entregas), **Jinemon**, **Haito**, **Yati**, **Saya**, **Rinka**, **Gariu**, **Mikoto**, **Ranpo** y **Oboro**. Estos personajes se reparten entre monárquicos , resistencia al nuevo régimen dictorial y algunos que van por libre pero que se ve influenciado de algún que otro modo por los hechos.

Esta vez no hay un solo jefe final, si no un grupo de jefes liderado por **Tohma**, y seguido por **Oboro** y **Mikoto** (que me da la sensacion que es la hija de **Shiki**, aunque tendria que confirmarlo) y que seran los autenticos jefes finales si terminas la mision sin meter la pata.

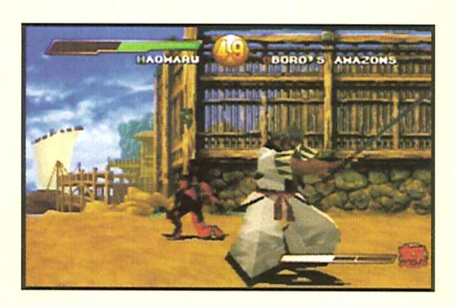
Existen algunos personajes mas, que fueron incluidos finalmente como relleno. No destacan en la historia, tan solo son algo así como actores secundarios.

Hasta aquí todo parece prometedos. Para introducirnos mas en la fantástica historia (me atrevería a decir que la mejor de todos los **Samurai Shodown/Spirits** que se realizaron hasta la fecha) contamos con nada menos que un total de 20 minutos de película creada por ordenador (entre recuerdos del pasado, introducciones, finales y secuencias "de co a") ademas de bastantes momentos con imágenes estáticas y parlanchinas e innumerable cantidad de diálogos. Cada uno de los personajes cuenta con una fantástica y desarrollada historia propia cuidada hasta el mas mínimo detalle.

Si entramos en el tema de la ambientación... como sucede en todos los **Samurai Shodown/Spirits** es maravillosa, con preciosas melodías, sonidos ambientales, música típica oriental... estoy loco por hacerme con el *CD* de la banda sonora, pues casi el 100% de su banda sonora es impecable. Junto a esto, los efectos sonoros de las estridencias y choques de espadas, así como de los gritos del combate y toda la parafernalia queda de miedo.

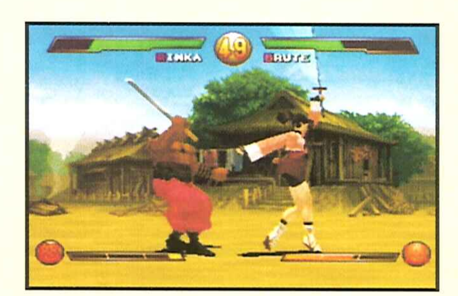
Si bien, como supongo que todos esperábamos, nos encontraríamos con unos gráficos pobres y poca calidad de polígonos, este titulo supera todas nuestras expectativas y nos obsequia con el mas pobre apartado poligonal para un juego de luchas que he visto en mucho tiempo. Los personajes se crean a partir de un polígono que hace ce cabeza, 4 polígonos mal puestos que hacen de brazos, piernas, cuerpo, etc. en ocasiones nos da la sensación de estar viendo un amasijo de polígonos sin sentido. En este apartado tan solo salvaría unos buenos suelos 3D que se funden perfectamente con los bonitos e origina fondos (el interior de un gallinero con sus gallinas













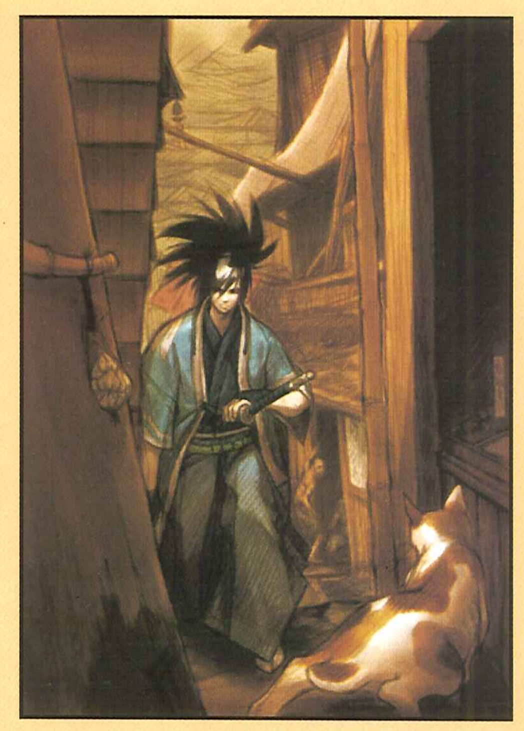
demuestra toda la pobreza de la época, pero le da cierto encanto) que fue para mi uno de los puntos negros que encontramos en **Fatal Fury Wild Ambition**.

Lo malo del juego no es precisamente los gráficos. Un juego con buenos gráficos se agradece, pero si no los tiene y aun así resulta divertido tiene cierta virtud. En esta ocasión no podemos decir eso. Los ortopédico movimientos de los personajes ya comunes en producciones de este tipo (juegos de lucha poligonales 2D como nos gusta llamarles) no son mas que la avanzadilla de unos topes luchadores y consiguen hacer un infierno cualquier intento de divertirse durante la pelea. El problema no esta en que los golpes, movimientos, especiales y todo el catalogo sea difícil de ejecutar, el mayor problema se encuentra en el poco dinamismo con el que nos topamos, muy similar al de las primeras producciones de **SNK** (**Fatal Fury 1**, **2** y **Special** por dar algunos ejemplos). Este titulo consigue dejar una mancha en la que para mi era la gran reputación de la **Shin Nihon Kikaku**.

Con todo esto puedo asegurar y aseguro que **Samurai Shodown: Wariors Rage 2** es lo peor que ha echo **SNK** desde el lanzamiento de el penoso **Savage Reing**, un juego que parece la oveja negra de la compa ía nipona y que curiosamente no aparece en ningún libro de ilustraciones ni por asomo.

Imaginad mi decepción cuando enciendo mi **Playstation** y me encuentro con semejante bodrio, la sensación de impotencia al no poder hacer nada para mejorar un juego con unos grandes dise os de personajes (el ilustrador, **Senri Kita**, es sin duda un maestro) una cuidada ambientación y una gran historia fue espantosa. Mi duda entra al saber de la existencia de las dos entregas de **Samurai Shodown/Spirits** para **Hyper Neo Geo 64**, por que no limitarse a adaptarlos para **PSX** limitando la calidad gráfica pero dejando intacta la jugabilidad al igual que en **Fatal Fury: Wild Ambition**?, o si querían darle un lavado de cara al juego incluyendo nuevos personajes pudrían basarse en el motor de susodicho **Samurai Shodown/Spirits 64** que cuanto menos resulta divertidísimo y con variedad de opciones (como romper las extremidades del cuerpo y luego desarrollar la lucha con un brazo o pierna menos) que este bodrio que nos intentaron colar los se ores de **SNK.**

Decididamente comprar este juego no es mas que una perdida de dinero para cualquier persona, incluso para los fans de la saga. Así que si luego tenéis pensamientos de suicidio tras gastar la paga del mes en este titulo no me echéis

















Namco, una de las compañías grandes del software lúdico vuelve a sorprendernos con un *action-adventure RPG*. Los que pudisteis ver el vídeo que incluimos en nuestro CD hace unos meses, habrían observado que ***Dragon Valor*** tenía pinta de ser una especie de ***King of Dragons*** o ***Golden Axe*** pero con la tecnología de hoy, cosa que parece haberse puesto de moda tras ver la aparición de títulos como ***Legend, Xena*** o ***Soul Fighters***. Pues ***Dragon Valor*** es eso y bastante más.





Dragon Valor está basado en un antiguo programa de **NES**, también de **Namco**, llamado ***Dragon Buster***, todo un clásico en el catálogo de la 8 bits de **Nintendo**. Usando todo el poderío técnico de **PlayStation** y la maestría de los creadores de ***Tekken***, el juego que nos ocupa se convierte en una de las grandes promesas de la remesa de títulos que están por llegar desde Japón, y que probablemente, sean los que intenten hacer definitivamente que la consola de **Sony** haga todo lo que su potencial permita.

Volviendo al programa en cuestión, ***Dragon Valor*** combina el planteamiento de los juegos de rol con desarrollos de *beat'em up* medieval. La historia cobrará importancia de sobremanera, como suele ser lógico en los *RPGs*, pero por lo visto, en este caso la complejidad alcanzará grandes dimensiones. Deberemos tener en cuenta incluso nuestro matrimonio, pues un detalle como este tendrá repercusión en el futuro, determinando, por ejemplo, quién "jugará" en la siguiente generación de la familia que controlamos. Curioso, ¿verdad?

Una de las acciones principales del juego es el enfrentarse contra los descomunales dragones, los cuales aparecen inmensamente recreados con decenas y decenas de polígonos genialmente texturizados, y que dejan del todo en ridículo a nuestro pequeño guerrero. Deberemos intentar averiguar los puntos débiles del bicho en cuestión, y evitar como podamos todos sus terribles ataques. Hasta que no juguéis a ***Dragon Valor***, no sabréis la impotencia que sentiremos en un primer momento al vernos frente a un ser tan bestialmente gigantesco. Es una sensación similar a la que me produjo el enfrentamiento contra el mítico ***Metal Gear Rex***, en la que me llegué a sentir del todo intimidado (no penséis mal, yo es que vivo esto de los videojuegos ^_^).

Muchos son los reinos que esperan que terminemos con el dominio de los dragones. Deberemos andar por estas tierras e intentar sacar toda la información que podamos, e intentar aumentar nuestras cualidades, tanto ofensivas como defensivas, las cuales tendrán bastante importancia a la hora de sumarse a nuestras habilidades a la hora del arcadiano enfrentamiento. Aparte, también usando la metodología del arcade más clásico, exploraremos mazmorras, cavernas y demás infectos territorios en los cuales, aparte de machacar enemigos, deberemos sortear todo tipo de trampas colocadas con muy mala uva.

En palabras de Mike Fischer, director de marketing de **Namco**, "Cada año hay un juego del cual todo el mundo de la industria habla. Creo que en 1999 ***Dragon Valor*** será ese juego." Es más que probable que, teniendo en cuenta la envergadura de los títulos que han aparecido en el 99, la producción de **Namco** no sea precisamente la más comentada por la industria, pero sin duda será uno de los máximos exponentes del significado de lo que es calidad en este mundillo. Y que se prepare **Square**... ¡la guerra está servida!

Spidey
joserparker@retemail.ess







Viendo las primeras imágenes de el juego que voy a comentar a continuación pensé: “mira, fotos del **Street Fighter 1**”, cual fue mi sorpresa cuando me fijé que entre los personajes andaba **Nash**, **Rose**, **Chun-Li**... “anda, pero si es el **Street Fighter Zero**”, enseguida pude averiguar que eran las fotos de la futura versión de **Game Boy Color**.

Hoy que tengo el juego en mi poder puedo afirmar que es mas de lo que me esperaba. Si bien tras ver la patética conversión para la peque a de **Game Boy** de su **Street Fighter II**, pensaba que en esta entrega me encontraría con lo mismo, personajes ridículos, con movimientos pésimos y lo mas importante, una jugabilidad dudosa.

Parece que **Capcom** realmente aprende de sus errores, y en este cartucho de la “peque a” de **Nintendo**, ha sabido plasmar todo el espíritu y la jugabilidad del **Street Fighter Zero** original. Ciertamente los gráficos son mas bien tristones (aunque quedan bonitos en la peque a pantalla de la portátil de **Nintendo**) pero no podemos pedirme mas a esta anciana consola que ha sabido mantenerse hasta nuestros días.

Podemos elegir entre dos modos de juego (*Arcade Mode* y entrenamiento) y un total de 10 personajes!!, ellos son: **Ryu, Ken, Chun-Li, Nash, Cody, Birdie, Sodom, Adon, Rose y Sagat.** A esto hay que a adirle **Dan Hibiki, Gouki** y **Vega,** que permanecen escondidos (aunque no tanto, aparecen en el *random mode*...) Con el que completan la totalidad de personajes aparecidos en la versión en el cual se basa este juego.

Gráficamente me recuerda a algunas de esas adaptaciones ilegales que corrían en las copias de **Nintendo 8 bits**. Los decorados son los mismos que en el original, aunque claro esta, con menos calidad. Incluso podemos ver publico moviendose en ellos (aunque tiene un fallo, este publico es mas grande que los propios luchadores que controlamos y que se supone que están mas cerca de nuestra perspectiva). Los personajes podemos a elegir esta definidos a la justa medida para que podamos reconocerlos, sin mas ni menos, pero sus movimientos son de gran calidad y fluidos (un punto que realmente me ha sorprendido bastante) y consiguen que el juego no se vuelva torpe con en su anterior metedura de pata por parte de la compa ía nipona. Eso si, los personajes no disponen al completo del amplio catalogo de golpes básicos de su versión original, limitados por culpa del espacio del cartucho y de la cantidad de botones de la Game Boy.

En apartado gráfico tengo una duda, y es que desconozco el motivo por el cual **Capcom** no ha elegido el dise o *SD* para los luchadores, que son mas graciosos y pueden definirse mas en la cara para que de este modo no resulten tan sosos. Quizás la compa ia que ha conseguido propulsar los juegos de luchas VS tiene miedo de copiar a **SNK** o es que piensa que es menos comercial. En cualquier caso nunca lo sabremos.

Si bien, en el apartado sonoros no nos podemos quejar (pero no esperéis escuchar voces de “**Hadoken**!!”) las melodías son el punto negro del juego al no contar con las mismas del original. Son meras musiquitas que acompa an el juego con a veces no demasiado acierto.

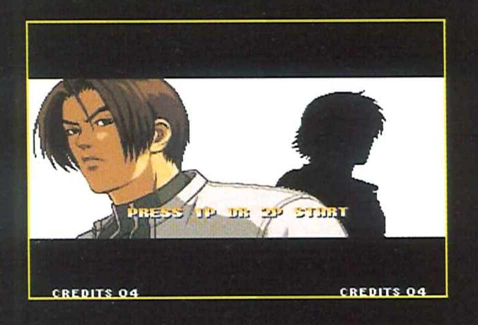
Llegando a este punto solo cabe decir que si eres un “flipao” de los juegos de lucha, te pirras por **Capcom**, te van tanto los **Street Fighter** que no puedes pasar sin el ni durante tus viajes o tus vacaciones, y encima eres poseedor de una **Game Boy Color** este es tu juego, y te puedo asegurar que sin riesgos de meter la pata en una compra desafortunada, con este cartuchito pasaras buenos ratos. Ademas, para la aparición de este numero de **Loading** ya estará disponible en vuestra tienda de video juegos favorita sin tener que darse un paseíto por Japón ^_^

Mangafan
mangafan@teleline.es





Se suponía desde el primer anuncio de la aparición de este nuevo KOF que K' iba a pasar a ser el protagonista de la saga, pero ahora que Original Kyo ha entrado en escena... no sé por qué, pero no me lo parece...









Con casi tres meses de diferencia respecto a la versión cartucho, **SNK** ponía a la venta a finales de Diciembre del pasado año la versión casera en formato CD del, por ahora, último capítulo de su cada vez más popular saga... ***KOF***.

Como viene siendo habitual, esta versión CD presenta algunas novedades con respecto a la cartucho, que seguidamente paso a comentar, no sin antes dar un pequeño repaso al argumento del nuevo Rey de Luchadores que recordemos, tuvo su primera convocatoria en el año 94 y que en la actualidad celebra su ya quinta edicion (*sin contar la especial del 98*).

Dos años han pasado desde que se librase la batalla contra *Orochi*, en la que tanto *Kyo Kusanagi* como *Iori Yagami* desaparecieron sin dejar rastro. En 1999, un nuevo torneo está a punto de celebrarse. En esta ocasión está convocado por un tal *Krizalid*, cuyas verdaderas intenciones son obtener los datos necesarios para poder poner en funcionamiento a un ejercito de clones de *Kyo Kusanagi* y que estos dominen el mundo.

Este es en resumidas cuentas el "original" argumento de este juego, en el que nos volvemos a encontrar con viejos conocidos y alguna que otra cara nueva que más tarde pasaremos a describir, pero vayamos con las diferencias entre la versión cartucho y la CD.

La primera que nos encontramos entre el cartucho y el CD es, lógicamente, la de precios. Cerca de sesenta mil pts cuestan los 673 Megas del juego si queremos tener la versión idéntica a la recreativa en nuestras casas, mientras que en CD cuesta unas doce mil (*por cierto, con el 98* ***SNK*** *tuvo el bonito detalle de incluir un curioso calendario con ilustraciones de sus juegos al comprar la versión en CD... pero este año, nada de nada ¿Por qué?*).

Y ya hablando del juego en si, hay que decir que pocas son las diferencias entre las dos versiones. A excepción de la de precios y como no, de las pesadas cargas que interrumpen la intensidad de los combates en la versión cd. Los tiempos de lectura dependerán del modelo de vuestra consola, si sois poseedores de la normal preparaos para esperar una media de unos 30 segundos entre combate y combate, y si por el contrario disponéis del modelo **CDZ** la espera se reduce más o menos a la mitad. Por fortuna, en las opciones del juego nos encontramos con el siempre agradecido *demo cut* para eliminar algunas cargas.

En el apartado gráfico, ambas versiones son idénticas y hay que decir que la versión CD incluye todos los detalles, *sprites* y demás rutinas gráficas del original. El juego está impecable gráficamente hablando, y tanto sus escenarios (6 en total) como sus 33 personajes (5 menos que en el 98) están hechos con todo lujo de detalles. En lo que se refiere a los participantes del torneo hay que decir que este es un apartado donde nos encontramos muchas novedades con respeto a la anterior entrega. Para empezar observamos (para desesperación de muchos) que algunos de los luchadores veteranos han desaparecido (*Goro, Chizuru, Yashiro, Shermie, Chris, Yamazaki, Billy Kane, Vice, Mature, Heidern, Saisyu, Heavy D, Lucky, Brian, Rugal*) dando paso a nuevas caras como *K´* (*el nuevo prota*), *Maxima* (un ser mitad humano mitad ¿?), *Whip* (la nueva componente del equipo Ikari), *Bao* (una jovencísima psyco-soldier), *Jhun* (amigo y rival de Kim), *Kasumi* (que regresa al torneo tras 2 años de ausencia) y *Xiangfei* (procedente de ***Real Bout Special 2***). Los antiguos

"supervivientes" también presentan algunas novedades como puedan ser nuevos golpes y algún que otro cambio de vestuario (*como es el caso de Chin, Athena, Ralf y Clark*). Pero sin duda el cambio de look más espectacular del juego es el de *Kyo Kusanagi*, con su vistosa nueva indumentaria. En la pantalla de selección de luchadores nos encontramos con 3 *Kyos*, el original y dos clones (con los movimientos de las versiones 95 y 97 respectivamente). *Iori Yagami* conserva su aspecto de siempre pero le han añadido un nuevo y contundente super ataque. Tanto *Kyo* como *Iori* eran personajes secretos en la recreativa, que solo aparecían mediante el uso de un truco. En las versiones caseras (CD y cartucho) aparecen seleccionables desde un principio (*eso esta bien* ^_^).

En esta edición, las reglas del torneo también presentan alguna novedad. Los equipos ahora están compuestos por 4 luchadores de los cuales uno de ellos tan solo podrá intervenir en algunos momentos de la pelea, este es el denominado *striker* y puede variar cada vez que nos enfrentemos a un nuevo equipo. El *striker* solo saldrá cuando reclamemos su presencia (presionando los botones B y C simultáneamente) y aparecerá en escena durante unos segundos para echarnos una mano mediante alguna acción. Estas variaran dependiendo del personaje que hayamos seleccionado como *striker* en esa pelea. Las hay de todo tipo...contundentes (como las llamas de *Kyo*), graciosas (como los torpes movimientos de *Shingo*) y alguna que otra inútil (la de *Kensou*). Hay que destacar que aún habiendo en ocasiones 4 personajes simultáneos en pantalla, el juego apenas se ralentiza lo mas mínimo. También nos encontramos sorpresas con el nuevo modo de luchar, este es una curiosa mezcla entre el modo extra y el modo avance de las anteriores versiones. Además contamos con dos nuevas técnicas de lucha: el *modo counter* (con el cual seremos casi inmunes a los golpes durante un tiempo) y otro modo con el que dispondremos de super ataques infinitos mientras nos dure la barra de poder.

Y pasamos al tema sonoro. Tanto la versión recreativa como la cartucho podían presumir de tener un sonido de lo mejorcito que podíamos encontrar en una *ROM* actualmente (gracias al increíble chip de sonido **YAMAHA** que incorpora la **NEO GEO**). Pero como todo CD que se precie, la versión compacta supera con diferencia a ambas. Esta cuenta con una banda sonora en modo arrange alucinante (que deja casi en ridículo a la de cartucho), con unos temas completamente nuevos y pegadizos. Cada equipo cuenta con su propia música (ninguna de ellas es vocal, y yo ya echo de menos la dulce voz de la encantadora *Athena* ^_^) y algunos personajes como *Iori* y *Kyo* tienen su propia melodía (este último por partida doble). El FX sigue siendo tan contundente como de costumbre y algunos golpes casi te duelen de verdad.

En lo referente a opciones tanto la versión cartucho como la CD están bien servidas, pero nuevamente es el compacto quien se lleva el gato al agua en este apartado. Este incluye un *art gallery* dividido en varias secciones: *rough arts*, *victory arts*, *illustrations* y la que es sin duda la mejor... *unused arts*, donde nos encontramos todo tipo de bocetos (tanto dibujados como en sprites) que finalmente no vieron la luz. También tenemos a nuestra disposición una galería de finales donde podemos grabar todos ellos a medida que nos los pasemos.

Ya por ultimo tenemos la jugabilidad... y sinceramente, las palabras se quedan cortas para describir la de este titulo (*100% SNK*).

Eso es todo. El juego es altamente recomendable tanto en cartucho como en CD. Ahora solo nos queda esperar su cercana aparición en **DREAMCAST** (donde nos encontraremos alguna que otra novedad, como fondos en 3D y la inclusión de algún que otro striker nuevo). Y como no, a su anunciada versión ***R-3*** en **NEO GEO POCKET.** Tenemos ***KOF*** para muuuucho tiempo (*y que dure* ^_^), y ya sabéis...en Agosto la edición del 2000...

Junker (*xyz@jet.es*)

















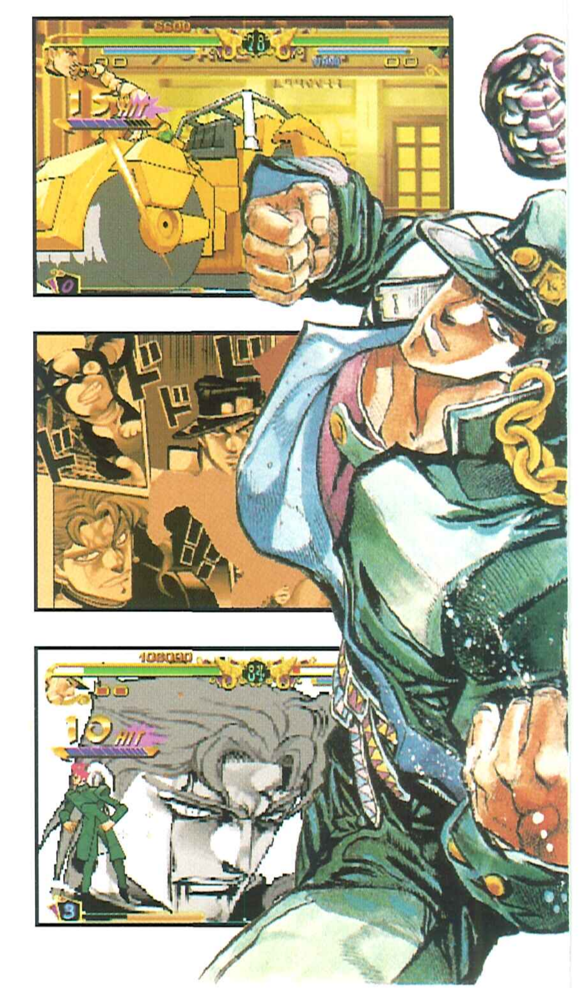


Jojo's bizarre adventures heritage for the future es el título de la versión para **Dreamcast** del juego de lucha de **Capcom** que apareció hace un mes en **Playstation**. La verdad es que yo personalmente no sé mucho sobre el manga en el que está basado este videojuego y no soy el más indicado para comentaros la historia. Si os interesa de que va el manga, os remito al artículo que redactó Rockman hace un par de números, en el cual explicaba la historia y relación entre los personajes del juego.

Para empezar, deciros que ***Jojo's*** no es el típico juego de lucha a los que nos tiene acostumbrados **Capcom**, se controla sólo con cuatro botones en vez de los seis a los que nos tiene acostumbrados la compañía nipona, además de que muchos personajes son auténticas locuras en cuanto a diseño y forma de luchar. Así que dispondremos de tres botones de ataque y uno para el stand o habilidades especiales, dependiendo esto del personaje que controlemos. El stand es un espíritu guardián que acompaña a algunos personajes y que los dota de mayor poder ofensivo y defensivo mientras lo tengamos activado. Dicho guardián nos dotará de algunas habilidades de las cuales no disponemos si lo tenemos desactivado, como pueden ser el doble salto, no perder energía cuando nos cubramos de ataques especiales o incluso cambiar de forma los golpes especiales y supercombos. Además dispondremos de un ataque especial con el cual podremos programar una serie de golpes en cadena a lo custom combo del ***Street Fighter Zero 2*** o poder encadenar golpes como en el sistema chain combo de la saga ***Vampire***. Todos los personajes que no disponen de stand tienen a cambio armas o habilidades especiales para equilibrar sus desventajas. También cabe destacar que los guardianes tienen una barra de energía especial y que al agotarse, al cubrirnos muchos golpes, nos dejaran indefensos por un breve periodo de tiempo. Dicha barra se recargará cuando desactivemos al stand. En cuanto a la jugabilidad destacar que es sencillo de jugar, un poco lioso por los personajes y que podrás realizar combos bastante fáciles, sobre todo en la segunda parte incluida en **Dreamcast**, que tiene algunos retoques en la manera de encadenar golpes y que permiten combos mucho más largos y complicados. De esta manera con el protagonista *Jotaro*, podremos saltar con ataque fuerte y después conectar tres ataques medios seguidos para finalizar con el supergolpe o ataque que queramos, realmente es un combo devastador.

Pero bueno, en fin, lo que os interesa más es cómo es este juego en **Dreamcast** y qué nos puede ofrecer con respecto a la genial versión de **Playstation**. En principio, esta versión de la 128 bits de **Sega** nos ofrece los dos juegos de ***Jojo's Bizarre Adventures*** existentes en recreativa que podremos seleccionar en la pantalla de inicio, mientras que la versión de **Play** es una especie de refrito de las dos versiones con todos los personajes, pero en la que desgraciadamente se han suprimido nuevos golpes exclusivos que tienen ciertos personajes en la secuela. Las recreativas originales funcionaban bajo la potente placa Cps III de **Capcom** , o sea, la misma placa que utiliza la saga ***Street Fighter 3*** que ofrece grandes prestaciones para los juegos 2D. Debido a esto, la versión de **Playstation** sufrió cortes en la animación, escenarios y colorido, además de suprimirse el espectacular zoom y sensacionales efectos gráficos de los supergolpes de los que gozaba el juego original. En cambio la versión **Dreamcast** es exactamente igual al arcade, con todos los detalles incluidos y unos tiempos de carga más cortos. Otro aliciente de esta versión es que está sin censurar, ya que la sangre que aparecía en los combates y algunos escenarios fue inexplicablemente lavada por los grafistas de **Capcom** en la versión **Playstation**. También se ha incluido en la versión de **Dream** un modo especial para luchar con los personajes en estilo superdeformed. Pero como no todo son rosas, esta nueva versión no tiene el





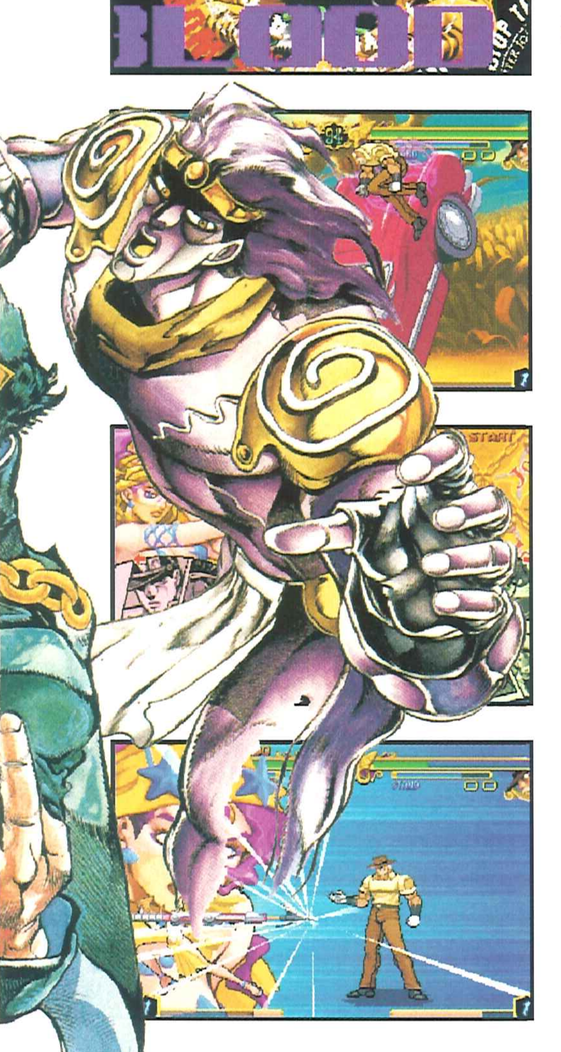
genial modo historia del que goza la versión de **Play**, perdiéndose de esta manera las geniales ilustraciones y opciones que te iban dando al completarlo. La verdad es que no comprendo cómo se ha eliminado este genial modo que incluye todo tipo de minijuegos y pruebas, que alargan de buena manera las horas de juego.

Dejando las comparaciones de lado, decir que ***Jojo´s Bizarre Adventures*** es una buena adquisición para los poseedores de una **Dreamcast** sedientos de juegos de lucha, es un magnífico juego con una soberbia animación, buenos gráficos y jugabilidad, además de una música sensacional. Yo lo prefiero al de **Play** como juego de lucha y sin duda lo único que reprocho a **Capcom** es no haber incluido el genial modo *SP History* de la otra versión.

Evil Ryu
morcer@teleline.es







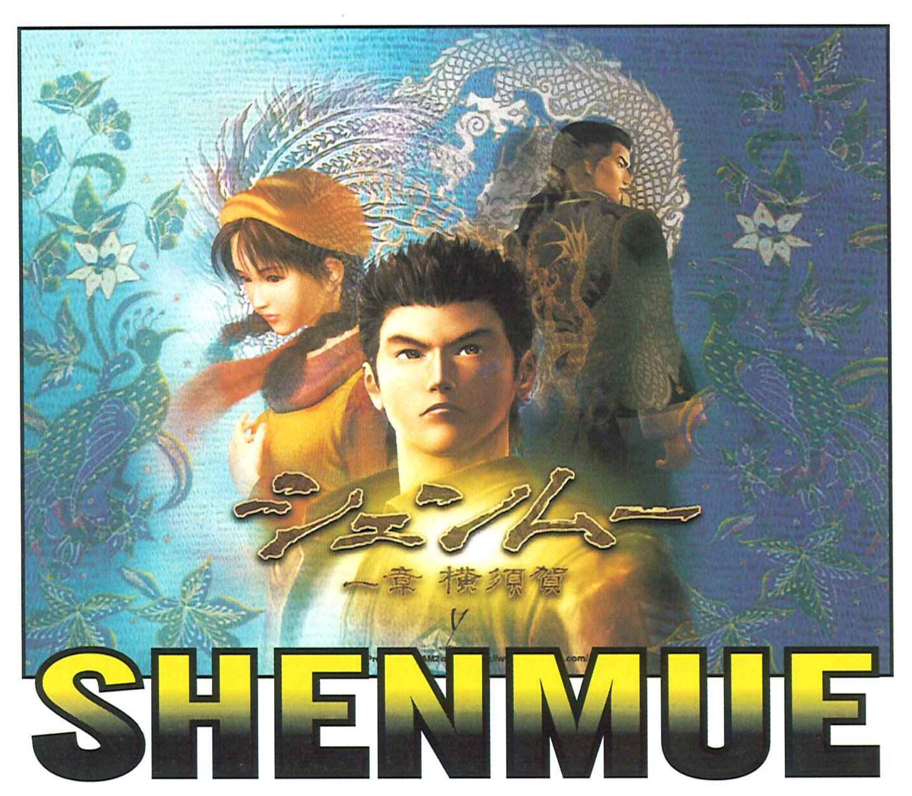
COMO SACAR A TODOS LOS PERSONAJES OCULTOS DE LA VERSION DREAMCAST:

TRUCOS PARA JOJO'S BIZARRE ADVENTURE:

Para jugar como *Dio* acabarse el modo arcade con *Jotaro*.
Para jugar como *Shadow Dio* acabarse el modo arcade con *Dio*.
Para jugar como *Young Joseph* acabarse el modo arcade con *Joseph Joestar*.

TRUCOS PARA JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HERITAGE FOR THE FUTURE:

Para jugar como *Shadow Dio* completar el challenge mode con *Dio*.
Para jugar como *Young Joseph* completar el challenge mode con *Joseph Joestar*.
Para jugar como *Rubber Soul* completar el challenge mode con *Jotaro*.
Para jugar como *Khan* completar el challenge mode con *Anubis Polnareff*.
Para jugar como *Hol & Boingo* completar el challenge mode con *Hol Horse*.
Para jugar con *New Kakyojin* completar el challenge mode con *Kakyojin*.
Para jugar el *Alessi* Mode completar el challenge mode con *Alessi*.





SHENMUE

¿BUENO? ¿MALO? SIMPLEMENTE IMPRESCINDIBLE...

29 de noviembre de 1986 a las 4 de la tarde. *Ryo Hazuki* regresa a su casa. Al llegar a la puerta, observa que la placa de madera que da la bienvenida a los visitantes del dojo *Hazuki* yace en el suelo partida. *Ryo* observa un misterioso coche negro en el exterior de la casa, y el asunto le da mala espina. Al adentrarse en la casa se encuentra a *Ine-San*, el ama de llaves de los *Hazuki*, tendida en el suelo. *Ryo* la coge en brazos y ésta le advierte que su padre *Iwao* corre grave peligro. *Ryo* se dirige rápidamente hacia el dojo donde *Fukuhara*, discípulo de *Iwao,* atraviesa la puerta, estrellándose malherido contra el suelo. *Ryo* entra en el dojo, donde dos gorilas trajeados le impiden acercarse a su padre. *Iwao* se encuentra frente a un misterioso personaje que parece originario de China por su ropaje. Dicho personaje interroga a *Iwao* acerca de un espejo. Se inicia una pelea donde el maestro *Hazuki* lleva la peor parte cayendo al suelo derrotado. *Ryo* intenta ayudarlo pero su intento es fallido. El extranjero lo agarra por el cuello y amenaza a *Iwao* con matar a su hijo si no le indica dónde se encuentra el espejo. Éste confiesa, y los guardaespaldas del implacable luchador chino vuelven con el objeto. El luchador suelta de su fuerte presa a *Ryo* y compara el dibujo del espejo con un tatuaje que lleva en el brazo. Después de conseguir el objeto, recuerda a Iwao el nombre de *Chosonmei*, un hombre al que mató en Mouson en el pasado. El despiadado extranjero da un golpe mortal al cansado *Iwao Hazuki*. El maestro moribundo le dice a *Ryo* que es el único que queda, y en ese momento fallece en brazos de su hijo, que grita "padre" en aquel triste día de tormenta.

Esta es la intro e inicio de la historia de ***Shenmue***, el proyecto más ambicioso de **Sega**, creado por la mente de *Yu Suzuki* hace años y que con la llegada de la ***Dreamcast*** se ha llevado a cabo. Para el desarrollo de dicho proyecto se ha hecho cargo el mejor equipo de programación de la compañía japonesa, **AM2,** que junto a otros equipos de la compañía como apoyo y colaboradores forman un staff de más de 200 personas. La inversión para la creación de la mente de *Yu Suzuki* ha sido multimillonaria, y debido a la larga duración de la historia, ésta se ha dividido en varios capítulos.

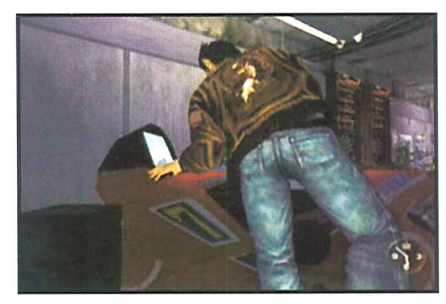
De momento, ya tenemos en nuestras manos ***Shenmue episode 1 Yokosuka***, y hemos podido comprobar en nuestras propias carnes el título más esperado por muchos de los usuarios de la 128 bits de **Sega**. En dicho episodio la aventura se centra en Yokosuka, en Japón, donde vive nuestro protagonista *Ryo Hazuki*.













DOS COSAS DIRIGIDAS A QUIENES CREEN SABER LO QUE ES SHENMUE SIN JUGARLO

1.- Dirigido a los usuarios de PSX encabezonados en el estrellamiento de DC: Me hace gracia que me digan *"La **Dreamcast** no tiene futuro, en cuanto salga la **PlayStation2** se irá a la porra..."*. Sin duda, se trata de un típico comentario de personas cerradas ante la increíble avalancha de títulos buenos que presenta el nuevo soporte de **Sega**. *"**ShenMue** es una mierda, no es más que un **Dragon's Lair** en 3D."* Afirmaciones simplemente patéticas de alguien que no lo ha jugado. Ya, de entrada, puedo afirmar que ***ShenMue*** es la principal opción por la que hacerse con una **DC**, y eso va dirigido, no a los que tienen una **PSX** porque "mola y se lleva", sino a todas aquellas personas que realmente disfrutan de los videojuegos y que, por ejemplo, solo compraron la **Nintendo64** por tener ***Mario64*** y ***Zelda***. ***ShenMue*** es un juego que marca época, tal y como ya pasó con ***Metal Gear Solid*** para **PSX**, y aunque ahora aparecerán posiblemente cientos de imitaciones para **DC** y **PS2**, el original es el que marca la diferencia con el resto. ¿Mejores? No estoy tan seguro. Pese a los cientos de copias descaradas de ***Mario64*** que han aparecido, ni tan solo una le supera...



2.- Dirigido a los redactores de la competencia, que leen muchas páginas webs: Esto obviamente no va para todos, es solo para unos pocos espabilados que van dejando huella mes a mes con sus erróneas informaciones. En ***ShenMue*** las texturas no son ni mucho menos las que se usan en el CD extra. Las fotos de este apartado superan en calidad a las del juego, ya que se comprime toda la capacidad en un corto espacio visual. .Tampoco los personajes van cambiando de ropa y peinados... ¬_¬

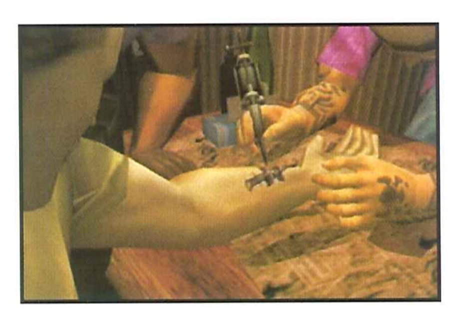


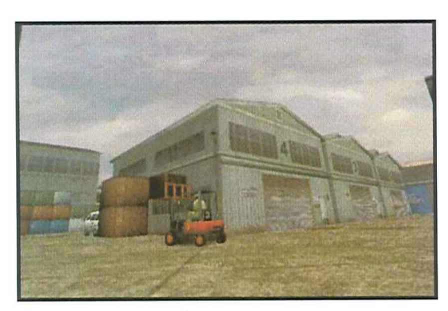
Para empezar, hay que explicar que ***Shenmue*** no puede ser catalogado dentro de los géneros del videojuego actualmente existentes. Habría que incluirlo en un nuevo estilo que su creador denomino como F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment) que ofrece una mayor libertad de movimientos y una historia menos lineal. Para lograr este objetivo, todo el juego funciona con un potente motor 3D que crea una sensación de realismo impresionante -incorporándose en este mundo virtual una serie de innovaciones que a continuación os voy a nombrar- que crean esa sensación de libertad.

La primera innovación es la llamada cuarta dimensión, que consiste en poder observar cualquier punto del escenario, incluso caminando. Esto se consigue al controlar el movimiento del personaje con el pad digital y dejar el analógico para mover la cabeza y observar cualquier punto del escenario que esté en nuestro campo de visión. La segunda innovación es para mí la más conseguida, y consiste en dotar a los cientos de personajes que pueblan Yokosuka de una inteligencia propia y rutina diaria, esto quiere decir que hay personajes que podremos ver por la mañana vendiendo fruta y encontrarlo por la noche pasándoselo pipa en algún local nocturno; si además sumamos a esto que todos los diálogos son hablados, imaginaos Yokosuka. Como tercer aspecto innovador, el sistema de control del tiempo atmosférico, llamado "Magic Weather", que hace que cada partida sea distinta, independientemente del día en el que nos encontremos; de esta forma, dos jugadores que se encuentren en el mismo día pueden encontrarse con un tiempo atmosférico radicalmente distinto. En cuarto lugar, también destacaría que la historia se desarrolla a tiempo real. El juego incorpora un reloj en el cual cuatro minutos reales equivalen a una hora en el mundo de ***Shenmue***, teniendo esto en cuenta a la hora de intentar entrar en las tiendas de la ciudad que tienen un horario determinado o para localizar a ciertos personajes que sólo podremos encontrar en algunos lugares a determinadas horas del día. La quinta innovación es la posibilidad de manipular y observar grandes cantidades de objetos. Todos estos elementos, además de la inclusión de cientos de detalles -como poder echarse una partidita a viejos arcades de **Sega-**, hacen de ***Shenmue*** un título especial.

Una vez explicados estos

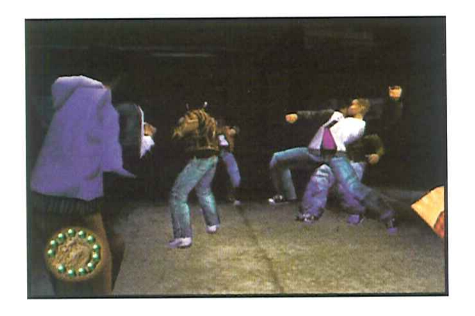












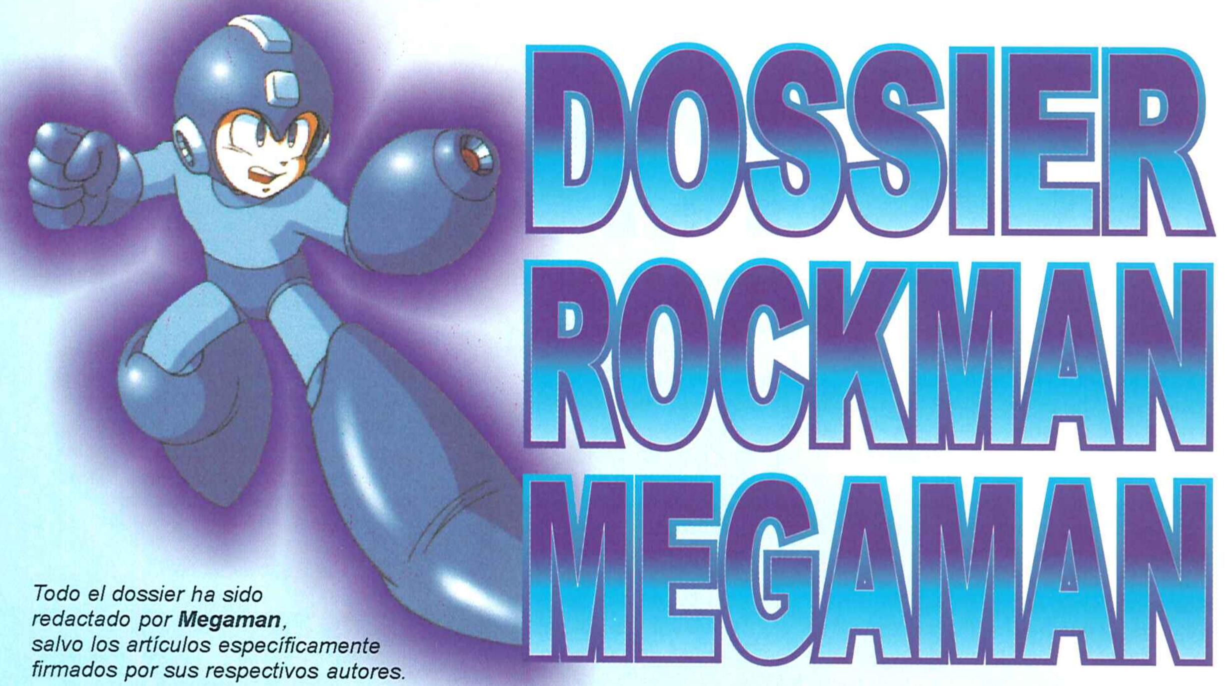
detalles de realismo, me voy a centrar en los 4 aspectos fundamentales del juego en sí:

FREE QUEST: Es el modo aventura, en el cual estaremos inmersos la mayoría del tiempo y en el cual podremos pasear a nuestras anchas por las distintas localizaciones de Yokosuka, investigando sobre el misterioso asesino de nuestro padre, el significado del espejo que se llevó, el pasado de nuestro padre y así los diferentes caminos que nos irán abriendo paulatinamente la mágica historia de ***Shenmue***. Este sistema de investigación que te va abriendo hacia nuevas preguntas me recuerda el estilo de juegos como ***Policenauts*** o ***Snatcher***, pero de una manera menos lineal. Además de seguir la historia principal podremos entretenernos cuidando a un gato, comprando objetos, entrenando nuestros golpes para el Free Battle además de un largo etcétera de acciones posibles. También tendremos que trabajar en el puerto e incluso tomar partido en carreras de toros mecánicos, entre otras cosas.
VIEW MODE: Cada vez que algo importante va a suceder, veremos una intro a tiempo real, en las cuales los personajes aparecen más detallados, siendo muchas veces el preámbulo de escenas de acción o aprendizaje de nuevos movimientos para el Free Battle. También aparecerán para mostrarnos algún evento importante en la historia.
Q.T.E.(Quick Time Event): En determinadas ocasiones aparecerán breves escenas de acción como persecuciones, peleas, etc., en las cuales deberemos pulsar un botón o dirección en el momento adecuado. Dependiendo de lo que hagamos, la secuencia se desarrollará de maneras distintas. Si te equivocas de dirección o botón varias veces seguidas, repetiremos la escena para lograr el objetivo.
FREE BATTLE: El modo de lucha de ***Shenmue***, donde controlaremos a *Ryo*, que podrá enfrentarse a multitud de personajes en un sistema de combate similar a ***Virtua Fighter***, pero con un sistema de movimientos mucho más sencillo y manejable, accesible para cualquier jugador. Podremos mejorar nuestras técnicas de lucha a medida que entrenemos o consigamos pergaminos con nuevas técnicas que aprender. También aprenderemos movimientos de algún personaje que nos enseñe una nueva técnica como la patada huracán que nos enseñará Tom.

Para acabar, decir que el nivel audiovisual del juego es exquisito. Los gráficos son impresionantes, la música es sensacional, especialmente una canción cantada que aparecerá en una secuencia en la que *Ryo* vuelve en moto a casa junto a *Nozomi Harasaki*, que está profundamente enamorada de él. Otro aspecto muy currado es la animación facial de los personajes, sobre todo la de los protagonistas, mucho más trabajada que la del resto de personajes. En cuanto al movimiento, éste es fluido y en raras ocasiones se ralentiza la acción al estar muy sobrecargado el escenario. ¿Que más os puedo decir?, pues que ***Shenmue*** es una obra maestra, comparable a las creaciones de *Hideo Kojima*, *Shigeru Miyamoto* o los ***Final Fantasy*** de **Square Soft**. No dejéis escapar la ocasión de probar esta nueva experiencia, aunque eso sí, si no tenéis ni idea de japonés, esperad a la versión americana o castellana, porque perderéis un 80% del encanto del juego, que os quedará sólo como un espectáculo audiovisual. En próximos números os iremos desgranando más acerca de la historia, personajes y detalles de este gran juego.

Evil Ryu
morcer@teleline.es





DOSSIER ROCKMAN MEGAMAN

*Todo el dossier ha sido redactado por **Megaman**, salvo los artículos específicamente firmados por sus respectivos autores.*

FICHA TÉCNICA DE MEGAMAN:

Altura: 132 cm.
Peso: 105 cm.
Color de pelo: Negro.
Color de ojos: Azules.
Fecha de nacimiento: 17 de

Capcom dio vida a este personaje que tantos años ha hecho que nuestras vidas estén en constante alegría y diversión. Gracias a ellos podemos disfrutar de todos los juegos de *Megaman* y también gracias a ellos hoy podemos ofrecer este dossier con toda su historia hasta la fecha.

Iba a poner el nombre del creador de *Megaman*, pero ya que hace un tiempo abandonó la compañía para montar la suya propia no lo considero adecuado. Tan sólo diré que su nueva compañía es la responsable del juego *Tomba* (llamado *Tombi* en las tierras niponas).

Y sin más retraso damos paso a este magnífico dossier que esperamos os guste.

Megaman
(jlopez@encomix.es)

ORDEN CRONOLÓGICO

1.-Rockman (NES) - Diciembre 1987
2.-Rockman 2 (NES) - Diciembre 1988
3.-Rockman 3 (NES) - Septiembre 1990
4.-Rockman World (GB) - Julio 1991
5.-Rockman 4 (NES) - Diciembre 1991
6.-Rockman World 2 (GB) - Diciembre 1991
7.-Rockman 5 (NES) - Diciembre 1992
8.-Rockman World 3 (GB) - Diciembre 1992
9.Rock Board (NES) - Enero 1993
10.-Rockman World 4 (GB) - Octubre 1993
11.-Rockman 6 (NES) - Noviembre 1993
12.-Rockman X (SNES) - Diciembre 1993
13.-Rockman Soccer (SNES) - Marzo 1994
14.-Rockman World 5 (GB) - Julio 1994
15.-Rockman Mega World (MD) - Octubre 1994
16.-Rockman X 2 (SNES)- Diciembre 1994
17.-Rockman (GG) - ¿? 1994
18.-Rockman 7 (SNES)- Marzo 1995
19.-Rockman X 3 (SNES) - Diciembre 1995
20.-Rockman: Power Battle (ARC) - ¿? 1995
21.-Rockman X 3 (PSX) - Abril 1996
22.-Rockman X 3 (SS) - ¿? 1996
23.-Rockman 8 (SS) - ¿? 1996
24.-Rockman 8 (PSX) - Diciembre 1996
25.-Rockman 2: Power Fighters (ARC)- ¿? 1996
26.-Rockman Battle & Chase (PSX) - Marzo 1997
27.-Rockman X 4 (SS) - ¿? 1997
28.-Rockman X 4 (PSX) - Agosto 1997
29.-Rockman Dash (PSX) - Diciembre 1997
30.-Super Adventure Rockman (PSX) - Junio 1998
31.-Rockman & Forte (SNES) - Diciembre 1998
32.-Tron Ni Kobun (PSX) - Julio 1999
33.-Rockman (PSX) - Agosto 1999
34.-Rockman 2 (PSX) - Septiembre 1999
35.-Rockman 3 (PSX) - Septiembre 1999
36.-Rockman 4 (PSX) - Octubre 1999
37.-Rockman 5 (PSX) - Noviembre 1999
38.-Rockman 6 (PSX) - Diciembre 1999
39.-Rockman Dash 2 (PSX) - ¿? 2000

ROCKMAN 1

¡Qué bien que me lo pasé el día que pude jugar al primero de lo que sería una gran y larga saga! Al principio, viendo la portada del juego (por aquel entonces tan sólo jugaba con juegos pal) no parecía gran cosa, pero nada más ponerlo se veía que un buen puñado de personas habían hecho un juego que brillaba por su originalidad y contenido. Desde el principio hasta el día te envuelven en la historia de un juego de plataformas con enemigos muy difíciles de destruir si no tienes un buen nivel en este tipo de juegos (normalmente con 7-8 años no se es muy hábil con los mandos).

Ya entonces se podían ver los rostros del doctor bueno y malo así como los 6 *robots masters* que tendríamos que derrotar para llegar hasta el *Dr.Wily* y parar de una vez por todas sus ideas de conquistar el mundo.

Es el único de la saga (Contando sólo los de plataformas) que tenía puntuación. Se ve que era algo inútil eso y se libraron de ello. A mí me parece bien que sigan sin poner la puntuación. Era una pequeñez y servía para bien poco.

También es el único de la saga que no tenía códigos. Sin ellos tan sólo quedaba pasarse el juego entero o apagar y volver a empezar desde cero. Fue un pequeño (Gran) error que subsanaron en el *Megaman 2* gracias a los testadores y a los chicos que jugaban y veían que algo fallaba. Yo era uno de esos, pero nunca lo hice saber a nadie :P.

Cada vez que derrotabas a un jefe de final de fase se podía volver a ella para encontrar objetos secretos. Se necesitaban los poderes de los *robots masters* para abrir nuevos caminos y encontrar un poco de ayuda. La plataforma que se conseguía era uno de los poderes de *Megaman* más útiles, ya que podías cruzar un camino de pinchos sin ningún esfuerzo. Lástima que fuese limitado y al cabo de un rato las plataformas desapareciesen y te dejasen caer en cualquier lado en donde te encontrases. Muy doloroso si caías encima de los pinchos(Estos destruyen a *Megaman* de un solo toque).

Como bien es de suponer los gráficos son simplones y todavía se desconocía el significado de la palabra *scroll*. Eso sí, se notaba que la música estaba currada y llamaba la atención cómo algo parecido al ruido de una olla express podía ser tan agradable a los oídos.



ROCKMAN 2





Aquí ya aumentaron los *robots masters* a 8 para tener un número más jugoso de enemigos finales. La dificultad se mantenía y a veces parecía que nunca te lo ibas a poder pasar.

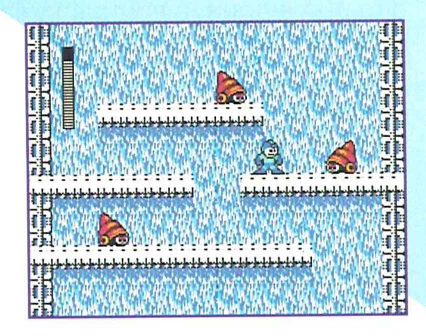
Como ya he dicho a partir de este juego suprimieron la puntuación y añadieron ayuda a *Megaman* para que los enemigos fuesen más fáciles de derrotar. Ahora ya no bajaba la vida de cacho en cacho, sino que por cada golpe nos quitaban menos.

Parece ser que vieron la extrema dificultad del *Megaman 1* y lo hicieron para un mayor público (Es que eso de que con dos golpes te quiten toda la vida sacaba a más de uno de quicio). Un buen movimiento porque así ganarían un hueco en el difícil mercado de los videojuegos.

Aquí aparecieron los *password* y también probaron a poner una opción donde podías poner la dificultad. Parece que esa idea no fue muy buena ya que no lo han vuelto a probar en ningún otro *Megaman* (De plataformas otra vez). También hicieron otro cambio, pero esta vez de quitar en vez de añadir. Quitaron el poder volver a las fases. Era innecesario porque no había objetos secretos para coger.

A pesar de la poca capacidad de los cartuchos de la **Nes** el juego tenía vicio para rato y te lo puedes pasar una y otra vez sin aburrirte en ningún momento.

Gráficos decentes y música pegadiza hacen de este un buen juego y una buena continuación.



ROCKMAN 3



Aparece *Rush*, el fiel compañero de *Megaman*. Al parecer en este juego el *Dr.Wily* se hace bueno y ayuda al *Dr.Light* y a *Megaman* a salvar a la tierra de un poderoso robot que ha aparecido. Además podremos conocer el aspecto del hermano de *Megaman*, *Protoman* y también saber por qué éste a veces es enemigo y a veces es amigo. También en un segundo plano aparece la hermana de estos dos, *Roll*. Ésta ya no es un robot de lucha, sino una ama de casa. Ayuda en las labores del hogar y da apoyo moral al equipo de los buenos.

Rush se podía convertir en tres aparatos distintos: Un muelle, un submarino y un avión-cohete. Para mí el más útil era el cohete. La de recorrido que me he ahorrado gracias a él . Lo malo es que primero tenías que derrotar a los jefes que tuviesen retenidos esos poderes. No voy a decir quienes son para no chafar la sorpresa a aquellos que todavía no lo sepan.

A partir de este juego *Megaman* podrá deslizarse al igual que los jugadores de fútbol. No sé si tomaron la idea de ese deporte o fue que la gente se quejaba de que *Megaman* no se agachaba y para no hacer nuevos *frames* pusieron el de la segada .

Vuelven a la misma estructura de enemigos, pero esta vez ponen más fases antes de ir a vencer al malvado *Dr.Wily*, que nunca dejará de ser malo. Lo más curioso de estas fases es que aparecen los personajes del *Megaman 2*, pero con el cuerpo del extraño robot que acecha a la ciudad. Aparte de tener los mismos poderes es más rápido y más potente. Se sufre mucho hasta que se consigue pasar las 4 nuevas fases porque además la dificultad de estas es endiablada. Más de una vez te darán ganas de estampar el mando con la televisión al ver que no dejas de perder una vida detrás de otra.

Mayor colorido y buena ambientación es una gran mejora en la saga y una buena pieza para tenerla en la colección.



ROCKMAN 4

Esta vez el *Dr.Wily* contará con la ayuda del *Dr.Cossack*. A su vez *Megaman* contará con la ayuda de *Eddie*, que es un pequeño robot que lleva energía para rellenar la barra de vida y de poder de las armas. Es muy útil e indispensable porque más de una vez te sacará de un apuro.

Aparte de las 3 ayudas de *Rush* aparecerán dos objetos más que nos darán la oportunidad de llegar a zonas antes inaccesibles. Son el globo y el gancho. No sabría bien cómo explicar estos dos objetos sin caer en la tontería de decir que un globo es un globo y un gancho es un gancho :P. Una nueva novedad que será la más importante a partir de ahora es el *Mega Buster*. Ahora gracias a este *Upgrade* se podrá recargar el disparo para hacerlo más potente y mortal.

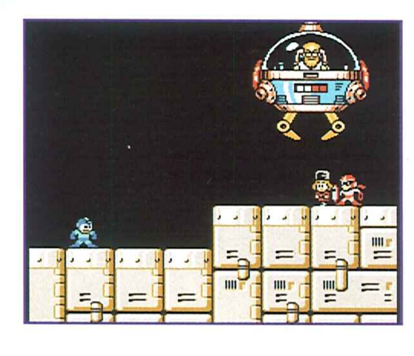
En este juego nos comentarán un poco por encima la historia de *Megaman* por si alguien tenía la duda de qué era o qué es lo que hacía. Datos importantes a tener en cuenta en un futuro ^_^.

Volvían a repetir la estructura de 8 *robots masters* más las fases del *Dr.Wily*. Por el medio como novedad aparecían las fases del *Dr.Cossack*, pero después de derrotarlo te confiesa que el malvado *Dr.Wily* le había convencido de que destruyese a *Megaman* a cambio de la vida de su hija *Kalinka* (Qué chica más guapa :P).

Al parecer no les gustó mucho la idea de no poder volver a las fases así que quitaron la prohibición de volver a ellas y ahora se podía volver tantas veces como se quisiese. Lo más común es volver para coger vidas extras o tanques de energía para tener un poco de ventaja contra los malos.

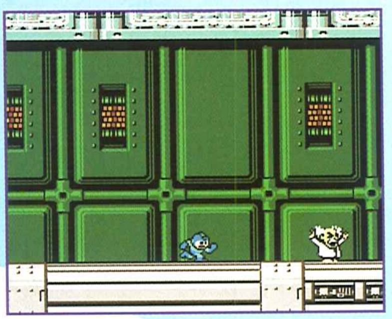
Los gráficos mejoran un montón hasta dejar asombrados a la gente que creía que no se podía hacer nada mejor (Por aquel tiempo era así ^_^). La música seguía siendo muy pegadiza y bailable (¿He dicho bailable? Quería decir escuchable :P).





ROCKMAN 5





Una vez más el *Dr.Wily* ha hecho de las suyas y ha construido 8 nuevos *robots masters* para conquistar el mundo. Ya podría construir otra cosa, no sé... ¿Una freidora de patatas quizás? . Claro está que *Megaman* vuelve con más energías que nunca y cuenta con la ayuda de un nuevo amigo llamado *Beat*. Es un pájaro que atacará a todo bicho que se mueva en la pantalla y que sea hostil. Creo yo que es demasiada ayuda y que baja un poco el nivel de dificultad. Pero bueno, algunos pensarán lo contrario porque encuentran los juegos de *Megaman* demasiado difíciles.

Para conseguir a *Beat* antes se tiene que reunir las letras *M E G A M A N V* que están escondidas en las 8 fases. Aparte de esto aparecen varios objetos o armas que facilitarán aun más la labor de derrotar al *Dr.Wily* de una vez por todas. *Protoman* volverá a hacer de las suyas y reta a *Megaman* a un nuevo combate para saber quién de los dos es el robot más poderoso. No hace falta responder a esa pregunta porque todos sabemos la respuesta (¿O no?).

Mucha gente piensa que éste fue el mejor de toda la saga, pero yo todavía no he tenido la oportunidad de estudiarlo a fondo y comprobar si es cierto lo que dicen. Por lo que he visto me gusta igual que todos los demás, pero no creo que supere al *Megaman 1*, el más perfecto de todos . Lo que sí que puedo reconocer es que los gráficos fueron mejorados brutalmente. Incluso los escenarios estaban muy currados. Una gran labor de Capcom a la hora de hacer videojuegos ^_^.



ROCKMAN 6

En esta última saga para la *Nes Rush* ya no volverá a aparecer en su forma canina, sino que lo hará en forma de armadura que se une a *Megaman* para crear una fusión devastadora. También se puede contar con la ayuda de *Beat*, pero esta vez harán falta las letras *B E A T* para poder usarlo. Son menos letras por lo tanto menos trabajo ^_^.

Otra vez el *Dr...* ¿Um? Parece que un nuevo enemigo acecha a los buenos. Se hace llamar *Dr.X* y pretende dominar el mundo con sus 8 *robots masters*. No sé, pero me suena mucho su forma de vestir y su tamaño. Serás imaginaciones mías.

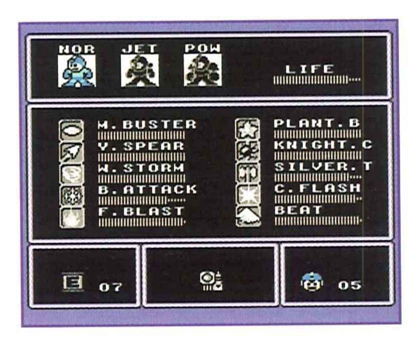


En algunas fases aparecerá un jefe final falso y uno verdadero. Se conseguirán cosas de los dos, así que no os preocupéis por conseguir algo a cambio de derrotarlos. Además, esto hace que el juego dure más y sea una buena compra. Esto no quiere decir que no sea una buena compra, sino que será aun mejor .

Al derrotar a los 8 *robots masters* y conseguir todos sus poderes *Megaman* se enfrentará al *Dr.X* y descubrirá que en verdad es el *Dr.Wily* disfrazado. Sabía que estaba loco pero no tanto.

Lo considero el mejor de todos los de *Nes* por ser el más moderno y más perfeccionado. Eso sin contar con la opinión que tengo sobre el *Megaman 1*, ¿eh?. Es que el primer juego que se ve de la saga es el que se queda grabado en la mente para el resto de tu vida ^_^.






Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS


VALKYRIE PROFILE
レナス・ヴァルキュリア
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
フレイ
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
メルティーナ
VALKYRIE PROFILE
エイミ
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
プラチナ
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
フレイア
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
詩帆
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
VALKYRIE PROFILE
ロレンタ
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999
それは、人と神の物語。
Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
・神・次・元・R・P・G
VALKYRIE PROFILE



ヴァルキリープロファイル
売予定
6,800円(税別)
©tri-Ace Inc./PRODUCTION I.G/Actas Inc/ENIX 1999
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
tri-Ace
ENIX
VALKYRIE PROFILE
カシェル
ロキ
ルシオ
パトラック
オーディン
レザード・ヴァレス
ブラムス
ガノッサ
(C) tri-Ace Inc. Production I.G. Actas Inc. ENIX 1999



CAPCOM

ROCKMAN 7

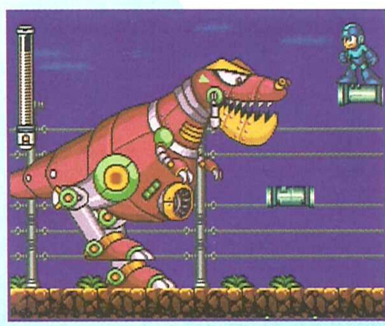


En marzo de 1995 salió al mercado japonés la séptima entrega de la serie Megaman (Rockman para los orientales). Este séptimo capítulo, que sería el cuarto Megaman que aparecía para SNES, mostraba un aspecto bastante similar a los anteriores en la 16 Bits de Nintendo, tanto en gráficos como en la jugabilidad del mismo. A su vez, contaba con una música, que nada tenía que envidiar a los grandes temas que por esos tiempos escuchábamos, destacando sobre todo el de la introducción (cuando van nuestro protagonista, Roll, y el robot Auto hacia la primera fase del juego). Tenía que decirlo, he estado tarareando la dichosa cancioncilla un par de semanas... ^_^

En lo que al desarrollo del juego se refiere nos encontrábamos con lo mismo que habíamos visto en juegos anteriores como Megaman X, y Megaman X , es decir, las fases eran seleccionables de cuatro en cuatro. Una vez superadas, te daban a elegir otras cuatro y así sucesivamente. Decir además que las fases eran típicas plataformeras, guindadas al final con un jefe de final de fase, bastante jod...dificil, eso es... muy difícil. (Y eso que el mendas, no es muy torpe para esto de las plataformas, pero...tela)

En general, concluiré diciendo que es un juego bonito de ver, entretenido, de esos que no cesas de jugar partida tras otra, hasta que consigues acabar con los malos (Dr. Willy y compañía en esta saga de videojuegos). Una entrega mas de Megaman, más que recomendable.

Guile
edwarner@mixmail.com





ROCKMAN 8



Primer juego que realmente se merece la calificación de 32 bits. Se que el *Megaman X3* de **PSX** salió antes, pero todo el mundo sabe que ese juego fue un poco aborto, ya que tan sólo incluía unos vídeos de baja calidad. Una pequeña chapuza que se les perdona a los chicos de **Capcom** por ofrecernos esta gran joya.

La historia de este juego conocido por *Megaman 8: Metal Heroes* comienza con dos *intros* alucinantes. Una cantada que te resume todos los juegos anteriores a éste y otra normal que te cuenta lo que está pasando en esos momentos y lo que te va a hacer que vayas a la isla donde se empieza a jugar.

El *Dr. Wily* nunca descansa y vuelve con ganas de montar jaleo con sus nuevos robots y con la ayuda de la energía que roba al nuevo compañero de *Megaman*, *Duo*. Es un robot que proviene del espacio. Seguía a un delincuente hasta que por un accidente hace un aterrizaje forzoso en la tierra.

Rush sigue acompañando a nuestro héroe, pero esta vez no puede convertirse en armadura como hacía en el *Megaman 6 & 7*. Es una lástima, pero qué se le va a hacer... Otro que tambié n









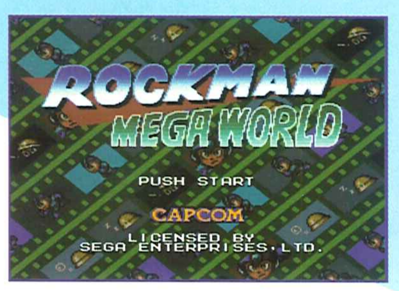
hacía gala era *Bass* y su perro *Treble*. Éstos si que podían fusionarse y eso hace que le baje la moral a más de uno a la hora de enfrentarse a ellos.

Aparte de todo lo que ha ido apareciendo en entregas anteriores podemos recaudar unos tornillos que nos servirán para comprarle a *Auto* los nuevos *Upgrades* que aparecen en esta entrega. Son limitados, no como en el *Megaman 7* que se podían conseguir fácilmente. Ahora los han escondido por las 8 fases para que sea una recompensa bien merecida a la hora de cambiarlos por los objetos.

Además de las dos *intros* cuenta con varios vídeos por medio del juego y el vídeo final que más que un *ending* es un capítulo de televisión.

Cuenta con unos gráficos 2D muy bonitos y también tiene esa banda sonora que siempre se curra **Capcom** a la hora de hacer sus juegos. No conozco ningún juego de **Capcom** que tenga la música de pésima calidad.

ROCKMAN MEGA WORLD

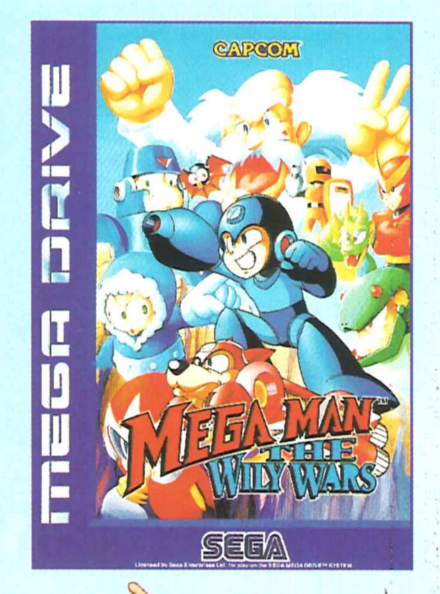


El primer juego protagonizado por *Rockman* que apareció en una consola de **Sega** fue un recopilatorio de los tres primeros **Rockman** de ***Nes*** para **Megadrive**. Como no conozco el nombre de la versión japo, os lo nombraré como ***Megaman the Willy Wars***. El *Dr. Wily* quiere eliminar a *Rockman*, harto ya de tantos fracasos, y por ello decide volver al pasado y eliminar a su principal obstáculo en sus planes para conquistar el mundo.

Así que tendremos que volver a ponernos en la piel de *Rockman* y volver a eliminar a los secuaces de *Wily* de las tres primeras entregas. Como en ***Mario Collection***, los gráficos fueron mejorados para esta versión 16 bits, al igual que el sonido y la jugabilidad, mucho más ajustada. También, como es norma general de la saga, conseguiremos las armas especiales de los jefes finales. Este aspecto es vital, ya que hay armas especiales que hacen mucho daño a según qué enemigo final, y este aspecto es esencial a la hora de intentar acabarnos el juego, ya que enfrentarnos a los múltiples jefes sólo con nuestro disparo normal es prácticamente un suicidio. Así que lo primero que tenéis que hacer es intentar eliminar al enemigo final más sencillo, el que tenga un patrón de ataque más fácil, conseguir su arma y utilizarla contra otro que sea débil ante ella. De esta manera avanzaréis con menos problemas, aunque lo cierto es que, aun siguiendo estos consejos, cualquier ***Rockman*** que se precie es un juego de una dificultad infernal, y si logras terminarte cualquiera de ellos puedes considerarte un maestro en los juegos de plataformas y disparo.

Por último, decir que *Zero* y yo somos grandes fans de *Rockman*, y odiamos que en otras publicaciones del sector critiquen esta saga aduciendo que es demasiado repetitiva, dándole unas notas de risa; sin duda, ellos no saben lo que se puede llegar a disfrutar jugando a un ***Rockman***, en el que cada jefe final tiene un patrón de ataque distinto, se esconden multitud de secretos y el nivel de adicción es altísimo debido a la tremenda dificultad que hace de cada partida un reto. Larga vida a *Rockman*, y que saquen más entregas en 2D.

Evil Ryu
morcer@teleline.es





ROCKMAN WORLD 1

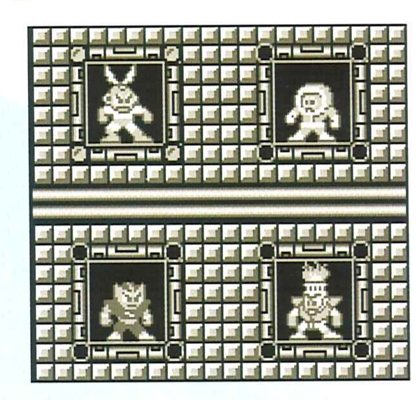
Primera entrega de la **Game Boy**. Su estructura es una mezcla del *Megaman 1* y del *Megaman 2* de **Nes**.

Aparte de lo que tiene de los dos juegos anteriores no tiene mucha novedad. Digamos que es un regalo para aquellos que no tenían la **Nes** y que querían disfrutar de las aventuras de *Megaman*.

Primero se lucha contra los 4 *robots masters* del *Megaman 1* y luego contra los 4 *robots masters* del *Megaman 2*. No hay mucho más que contar ya que no contaban con ninguna otra novedad importante.

Bueno, la única novedad que puedo ver como importante es la de que inventaron a un personaje nuevo para esta entrega. Se llama Enker y es un robot bastante poderoso que le hará pasar malos ratos a *Megaman*.

Gráficos 2D monocromos y música chirriante dada la poca capacidad que la **Game Boy** tenía en esos tiempos.



ROCKMAN WORLD 2

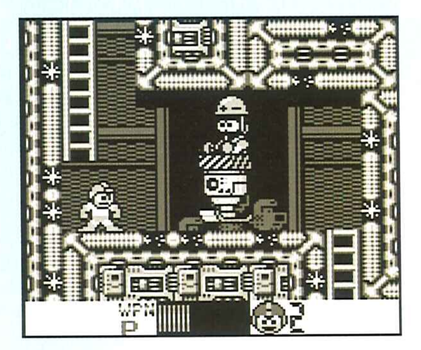
Volvían a la carga con una segunda entrega que recogía lo mejor del *Megaman 2* y del *Megaman 3* de **Nes**.

Ya que es una mezcla entre los dos juegos éste cuenta con las mejoras que se producían en los dos. Tanto *Rush* como la segada están desde un principio a la disposición del jugador.

Aquí desaparece *Enker* para dar paso a *Quint*, otro robot inventado para la saga de la **Game Boy**. Tanto el primero como el segundo te daban objetos especiales al derrotarlos.

Los gráficos son mejorados notablemente pero todavía les falta mucho hasta llegar a la calidad del último de la saga de la **Game Boy**. El sonido seguía igual, puede que no tan irritante pero seguía sonando mal.

ROCKMAN WORLD 3



Como pasa con las otras dos entregas anteriores aquí está mezclado lo del *Megaman 3* y *Megaman 4* de **Nes**.

A partir de este juego *Megaman* cuenta con la ayuda de *Eddie* y del *Mega buster*.

También como era común aparece un nuevo robot llamado *Punk*. Si se derrotaba se conseguía un poder nuevo.

Se aprecia una gran mejora en los gráficos y en el sonido, pero esto tiene como consecuencia que el juego se ralentice más de una vez por falta de memoria *ram* (Vamos, supongo que será esa memoria la que necesita la **Game Boy** para funcionar más rápida). Más de una vez era causa de que se perdiesen vidas inútilmente.

ROCKMAN WORLD 4

En esta entrega aparte de tener lo mejor del *Megaman 4* y del *Megaman 5* de **Nes** contaba con una novedad: los chips. Sirven para comprar *Upgrades* y así facilitar el llegar al final del juego.

Por primera vez en la **Game Boy** aparece *Beat* a hacer justicia. Se necesitaban las 4 letras del nombre para conseguirlo.

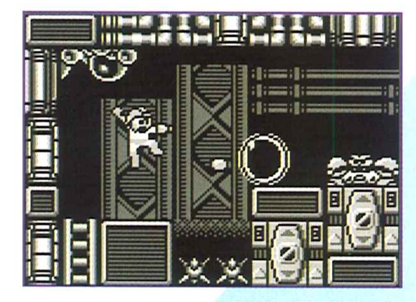
Así pues también se debía de conseguir las 4 letras de nuestro malo favorito para poder pasar a la segunda tanda de jefes finales.

Y si perdíamos 3 veces todas las vidas en el mismo sitio (A poder ser en una caída) el *Dr.Light* nos hacía obsequio del *Mega buster*. Al parecer en esta entrega lo pusieron todo mucho más difícil de conseguir para alargar la vida del juego.

Ahora en vez de un enemigo nuevo son dos. *Ballade* y *Antenna*. Tan sólo conseguiremos un nuevo poder cuando nos enfrentemos por segunda vez a Ballade de camino al encuentro con el *Dr.Wily*.

Seguía teniendo el problema de la ralentización, pero esta vez se notaba un poco menos por haber suavizado el *scroll* de la pantalla de la **Game Boy**.

ROCKMAN WORLD 5





El último de la saga para **Game Boy**. Y ya que es el último es el más novedoso entre todos.

En este juego todos los personajes son únicos de esta saga. No han vuelto a repetir la mezcla de personajes de la saga de **Nes**. A mi parecer es el mejor de los 5 y es el que más beneficio y diversión se le puede sacar hoy en día.

Varios objetos son reemplazados por nuevos, así como el *Mega arm* por el *Mega buster* o *Tango* por *Beat*. La primera novedad sirve para que *Megaman* lance un puño al más estilo *Mazinger Z*. Lo segundo es una nueva mascota: Un gato que hace la vida imposible a *Beat* por ser animales enfrentados en la naturaleza (Mirar sino a *Silvester* y *Piolín* :P).

Al igual que en el *Megaman World 4* aquí se recolectan los chips para comprar los *Upgrades* de *Megaman.*

Todos los *robots masters* nuevos están basados en nuestro sistema solar. Supongo que no hace falta dar una lista detallada de los planetas, pero por si acaso la podréis encontrar en la lista de personajes de la saga al final del dossier. También aparecen todos los robots nuevos que han aparecido anteriormente en los otros juegos de la saga y que nos han dado un poder u objeto al derrotarlos. O sea que *Antenna* desaparecerá de antena (Que pedazo de chiste que he colado en el artículo XDDD).

Ya que es compatible con el **Super Game Boy** los gráficos son bastante mejores que los de sus antecesores. La banda sonora sigue igual. Se conoce que no se puede sacar de donde no lo hay.

ROCKMAN X



No podía ser... la **SNES** estaba en su máximo furor y todavía no había hecho aparición nuestro azulado amigo. Pero llegaron las Navidades de 1993 y salió al mercado *Megaman X* para la mayor, en esa época, de las **Nintendo**. Con un aspecto más futurista y detallado en cuanto a sus antecesores versiones de la pequeña **NES**, *Megaman* nos sorprendía con una gran aventura, llena de gráficos grandes, detallados y coloridos. No podía ser menos tratándose de la incursión del personaje en una consola de 16 Bits.

Sin embargo, cabe destacar un detalle que llamó la atención a todos los seguidores de la saga *Megaman*. Todos y cada uno de los nombres de los personajes habían sido modificados. Así pues nuestro protagonista, por ejemplo, era bautizado como *X* (de aquí el nombre del videojuego).

La aventura comenzaba con una pequeña y corta fase de introducción antes de meternos de lleno en la temática del juego. Superada ésta, nos daban a elegir la fase siguiente, cada una de ellas gobernada por un enemigo final, sumándose hasta la cifra de ocho. Todas las fases con una suavidad de scroll típica en los juegos de *Super Nintendo*, y acompañadas por unas melodías que en ningún momento desentonan con la trama argumental.

Concluyendo, el único fallo que tenía este *Megaman X* era la descompensación en el tamaño de los personajes. Si bien un simple enemigo ocupaba tres cuartos de pantalla (peacho lombriz, ¿eh?), los enemigos de fin de fase eran tan minúsculos como nuestro adorable *Megaman*.

Para ser el primer *Megaman* en **Super Nintendo** no estuvo pero que nada mal... os lo aseguro.

Guile
edwarner@mixmail.com







ROCKMAN X2

El nuevo *Megaman* del futuro volverá a la **Snes** para ayudar a su amigo *Zero* a ser reconstruido del accidente que tuvo en el pasado (Aunque aún es el futuro para nosotros, ya que la historia de *X* transcurre en el 21XX XD).

Sigma intentará por todos los medios hacerse con las 3 partes del cuerpo de *Zero* para transformarlo en un *Maverick* y así borrar a todos los humanos de la faz de la tierra. Por supuesto *X* le dará una lección que nunca olvidará y que trata sobre qué no hay que hacer con los pedazos de los amigos derrotados.

Tan sólo podrás conseguir reunir todas las partes de *Zero* si eres capaz de vencer a los *X-Hunter* en las fases en las que aparecen durante el juego. Si no es así el final del juego cambiará (No mucho, pero te perderás más de un detalle especial).

El juego cuenta con la misma estructura que todas las otras entrtegas de la saga. 8 *robots masters* que guardan a *Sigma* en su fortaleza. Casi iba a poner al *Dr.Wily*, pero está más frito que las sardinas. Lástima que el *Dr.Light* también lo esté.

A partir de este juego *X* ya



no tendrá que coger el *Upgrade* del turbo, ya que es implantado permanentemente en sus piernas. Ahora ya puede correr momentáneamente para efectuar saltos más largos o para escapar del fuego enemigo. Tendrá los mismos tipos de *Upgrade* que se podían recoger en el *Megaman X*: Casco, armadura, botas y brazos. Cada cual ayudará en su manera a *X* en su ardua tarea de derrotar a *Sigma*.

Recomiendo este juego a todos los fans incondicionales y a aquellos que les guste lo portentoso y lo maravilloso. Os aseguro que el recoger todas las partes de *X* es una satisfacción tremenda.

Como curiosidad os comento que *X* es capaz de hacer el ***Sho-Ryu-Ken***, el conocido golpe de unos luchadores de un juego de Capcom (Je, je, je). Si habéis jugado al *Rockman X* habréis observado que *X* es capaz de hacer el ***Ha-Do-Ken***, que también es un golpe de esos luchadores (Je, je, je).

ROCKMAN X3



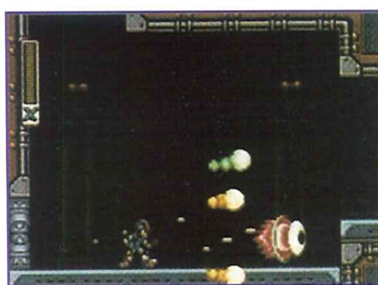
Y no hay dos sin tres. El siguiente capítulo de la saga *X* de *Megaman* acababa de salir. Fue para las Navidades de 1995. *Megaman X* hizo su aparición para **SuperNintendo.** Aspecto cibernético y la jugosa novedad de poder desde un principio a *X (Megaman)* o a su compi *Zero* (Guapetón, tiene un no sé qué, que no sé yo...^o^)

La verdad es que el juego poseía escasas novedades respecto a la segunda y la primera parte, pero aun así contaba con varios elementos que lo hacían apetecible. Así pues una vez superada la típica fase de introducción de todos y cada uno de los *Megamanes*, ya nos dejaban seleccionar ocho fases y no sólo cuatro como venía siendo habitual en esta saga. Además el aspecto gráfico, sin haber variado mucho... nos sorprendía con monstruos de tamaño bastante agradecido.

En Abril de 1996 salieron las correspondientes versiones de *Megaman X* para **Playstation** y **Sega Saturn**. Poseían unos videos de bastante calidad en las introducciones de cada una de las fases. Verdaderas joyas dignas de ver una y otra vez. Pero se cometió el fallo de no tocar el motor gráfico del resto del juego. Así pues teníamos, sin contar videos, un juego de **SNES** en **PSX** y **Sega Saturn.**

En definitiva, la tercera parte de la saga *Megaman X*, estuvo marcada por su aparición para tres formatos diferentes y a la inclusión de la posible elección del mashote de *Zero*.

Guile
edwarner@mixmail.com



ROCKMAN X4















Hasta la fecha es el último que ha salido de la saga *X* y es el mejor de los 4. Tanto por ser de la generación de los 32 bits como por poseer unos gráficos muy buenos y una música excelente. Hasta la historia es mucho más entretenida en este juego.

Aparecen bastante personajes nuevos cuyo papel final será el de morir a manos de *X* o de *Zero*. Atención al momento en que *Zero* tiene que derrotar a *Iris* por haber sido transformada a *Maverick*. Debe de ser una especie de enfermedad de los robots más que otra cosa.

Sigma vuelve con muchos más poderes y capaz de destruir a quien se ponga por delante. Ahora es mucho más difícil derrotarle, pero no imposible (Al menos para mí :P).

En esta entrega se puede jugar tanto con *X* como con *Zero* y cada uno tiene su historia y sus vídeos propios. Mención especial al vídeo de la pelea de *Sigma* contra *Zero* cuando éste todavía era un Maverick.

Mientras que *X* usa los poderes de los enemigos en su *X-Buster Zero* los usa como técnicas de lucha cuerpo a cuerpo en su espada láser. Comento una curiosidad del juego y es que mientras que los nombres de los ataques de *X* están en inglés los de *Zero* están en japonés (Y no es porque esté mirando el juego japonés, no; salió en todas las conversiones así).

¿A qué esperáis para comprarlo? Adelante, que no os arrepentiréis.









ROCKMAN & FORTE







El mejor juego que he visto de *Megaman* hasta la fecha. Incluso rivaliza con la opinión que tengo del primero de la saga.

El potencial de la **Snes** es descubierto gracias a esta joya que nadie puede dejar pasar. Estés donde estés necesitas jugarlo por que jamás verás algo parecido en la consola de 16 bits más famosa del mundo .

Ya el poder elegir entre *Megaman* y *Bass* hace que mis pelos se me pongan de punta. Al ver los gráficos se me ponen los pelos rizados y al oír la banda sonora se me pone el pelo afro. Parezco un *saiyan* de esos pero sin brillantina.

Otra cosa que también gusta mucho es que se puede tener la lista de todos los personajes de la saga hasta la fecha de salida de este juego sin contar con la saga de *Megaman X* o con la saga de *Megaman Legends.* Son 100 personajes con su foto y su ficha. Se consiguen mediante unos CD´s que se encuentran distribuidos por todas las fases excepto la del *Dr.Wily*. Más de uno necesitarás cambiar de personaje y usar la habilidad especial de cada uno para cogerlo.

Megaman es capaz de coger los CD´s que estén escondidos bajo tierra gracias a la ayuda de *Rush* y *Bass* es capaz de coger los CD´s que estén situados en zonas muy altas ya que posee la capacidad de fusionarse con *Treble*. La única pega que tiene esto último es que la energía se gasta muy rápido por lo que hay que coger los CD´s que sean cuanto antes.

Capcom para esta entrega contrató los servicios de *Sitoshi Ariga* para el diseño de personajes e ilustraciones. Debo reconocer que hizo un buen trabajo con el juego y con los posteriores cómics que hizo de las aventuras de *Megaman*. Una pieza de colección para los fans incondicionales del chico azul .

Lo dicho, que no hay que dejarlo escapar aunque sea usando un emulador. Me duele pensar que la gente acudirá a los emuladores si no lo han hecho ya, pero es un juego que no hay que perderse por nada del mundo.











SUPER ADVENT















Si fuiste de aquellos que pasaron años deprimidos tras el bofetón moral que supuso a los fans de *MegaMan* el tener que tragarse la versión yankee de la serie de animación(mientras su auténtico anime se quedaba en Japón) y aun no conocías la existencia de ***Super Adventure RockMan***, probablemente, te interesará esta breve reseña ^_^

RockMan (o *MegaMan, como prefiráis*) es uno de esos personajillos como *Mario Bross* o como *Sonic* cuya ausencia se dejaría notar tanto en los corazoncitos de los jugones como en los bolsillitos de sus productoras. Tal es la fama y el desparpajo de este humanoide que **CapCom** puede permitirse el gustazo de sacar *gaidens* y rarezas como la que ahora nos ocupa.

Básicamente podríamos decir que estamos ante tres capítulos de la serie para disfrutar de ellos en nuestra **PlayStation**. Afortunadamente el juego posee bastantes tomas de decisiones y momentos de acción interactivos como para hacer un esfuerzo y cargar con el *PAD* los entre 20 y 25 minutos de cada capítulo.

Super Adventure RockMan se presenta en tres CD´s independientes lanzados al mercado por **CapCom** allá por el 98 (*el 25 de junio más concretamente* ^_^) gracias a los cuales podíamos disfrutar de la posibilidad de escoger el transcurso de la trama de cada capítulo (*uno por CD*) aunque, todo sea dicho, el juego no era un alarde de multitramas y cuidadísimos guiones sino que el resultado final era bastante lineal *(algo de agradecer, de todas maneras, por aquello que pretendiesen finalizar el juego sin tener ni unas nociones de japonés)*

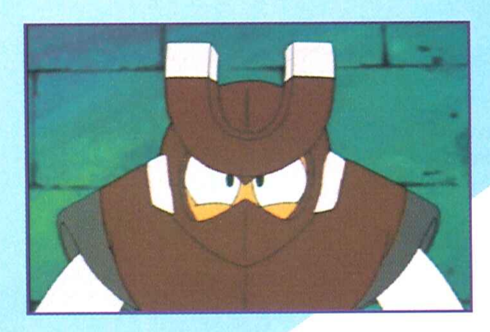
La historia nos transporta a un contexto en el que ya consabido eterno rival de *RockMan*, el *Dr. Willy*, es poseído por una super-computadora que encontró en una expedición por el Reino Maya. "*La Moon*", que así se llama el simpático artefacto, precisa y utiliza los conocimientos del Dr. Willy para conquistar el mundo *(sabes tú que*

TURE ROCKMAN











"La Moon" se asoció con un ganador nato ¬_¬). Nuestra misión será, pues, acabar con el *Dr. Willy* y rescatar a nuestra querida *Roll* de sus garras (*la escena en la que RockMan encuentra a Roll es de lo más lacrimógena*).

La mecánica del juego es similar a la que vimos en la saga ***Yaroudora*** y consiste en una película de animación interactiva. Pero no confundamos. No hablamos de una serie de fluidas animaciones que dan la sensación de estar ante una auténtica película como ya hemos visto en títulos similares. Aunque en una pantalla bastante reducida, en este caso, SI estamos ante la deseada serie japonesa de *RockMan*.

A las escenas de animación y a la toma de decisiones en plan *Real Life Simulator* se unen una serie de escenas de acción en las que básicamente se nos pide rapidez apuntando y disparando (*^^ Uy, me recuerda a Shinji Ikari : "Centrar el objetivo y disparar, centrar el objetivo y disparar"* (***Evangelion: Genesis*** *0:2*)).

En dichas escenas tendremos también la oportunidad de enfrentarnos a los siempre desafiantes enemigos de *RockMan* dándonos la oportunidad (*si les derrotamos, claro :þ*) de poder usar su arma. Disfrutaremos del poder de los ninjas, del fuego, del hielo, del aire y, de paso, lo tendremos un poquito más fácil en las escenas de acción.

No penséis que la acción se limita a eso. Hay varios momentos en los que un ataque repentino nos hará decidir entre varias direcciones o acciones a fin de esquivar unos misiles, una trampa, una carta bomba de un lector de **Loading** que odia a Amano por poner a ***Castlevania 64*** a la altura del betún...

Super Adventure RockMan es bastante entretenido. Tiene una vida media muy superior a la de un juego de similares características como ***Time Gal*** o ***Ninja Hayate*** pues, los bueno aficionados, siempre os quedaréis con la curiosidad de saber qué habría ocurrido si hubieseis tomado aquel otro camino que...ya sabéis (*si encima os pasa como a mí, que queréis hacerlo TODO, os veo encadenados a la* ***PSX*** *de por vida ^_^*)

Sin embargo cabe comentar que, como habréis imaginado, estamos ante un juego que sólo los fans de *RockMan* llegarán a disfrutar plenamente (*un neófito preferirá mil veces* ***Time Gal*** *^_^U*)

Técnicamente el juego no desmerece en absoluto. Estamos ante un anime de calidad que, además de estar protagonizado por quien ya sabéis, goza de la calidad que **CapCom** imprime en sus escenas de animación. De la música ni hablemos. Lejos quedaron los pitidos, chicharras y demás efectos de la **NES** que dejan paso a una Banda Sonora altamente solicitada por cualquier aficionado. Sólo por el placer de disfrutar del *Opening* del anime original vale la pena que te claven lo que quieran en las tiendas de importación.

Podríamos echar en cara al juego el terrible contraste entre las escenas animadas y las escenas de acción, pues es un salto técnico demasiado brusco para una aventura protagonizada por el buque insignia de **CapCom** (*con permiso de* ***Street Fighter*** *, claro ^^*).

Otro aspecto que muchos, que no yo, criticarán es el tamaño de la pantalla en la que se desarrolla la aventura, pues no ocupa más de un 65% de la superficie del televisor.

Así pues tenemos, una vez más, un título que pasa a engrosar la lista de juegos "originales" (*por no decir raros*) de nuestro héroe.
Sólo una pregunta ronda mi cabeza en este momento: Para detener el crecimiento...¿a quién le dieron más hormonas? ¿A *Joselito "El ruiseñor de las cumbres"* o a *RockMan "El que lleva diez años esperando llegar a la pubertad"*?. El debate queda abierto ^_~.

Amano
amano_ai@retemail.es

ROCKMAN BATTLE & CHASE







Unos lo veneran y muchos otros lo odian. Unos por ser un juego muy divertido y otros por ser un juego muy repetitivo. Por gustos no será.

Puede parecer en un principio que es una mera copia del famoso *Mario Kart* de **Nintendo**, pero yo opino que no es así.

Su engine está basado en 3D, o sea, polígonos. Ese es un punto importante que lo separa de la galería de copias del primer juego de karts famoso. Todos sus personajes son de la saga *Megaman*; no han creado ninguno nuevo para esta entrega. Tiene horas y horas de juego hasta que consigues pasártelo con todos los personajes seleccionables más secretos. Esto y mucho más hace que este juego no sea uno más y que destaque por méritos propios.

Cada personaje tiene sus razones para concursar en la carrera de karts. *Megaman* lo hace para poder comprar un nuevo laboratorio para el *Dr.Light*, ya que el antiguo ha sido destruido por una explosión. *Roll* lo hace para demostrar que es mejor que su hermano mayor y que es capaz de ganar a cualquiera. *Bass* lo hace para derrotar a *Megaman*; lo que sea con tal de vencerle. *Protoman* lo hace para proteger el premio de las garras del *Dr.Wily*. Los demás ya tienen razones personales para competir.

Cuando se selecciona al personaje con el que vas a correr empezará la competición por el premio. Cada vez que derrotes a un contrincante te podrás quedar con una pieza de su coche excepto con el chasis. A la quinta vez que los derrotes te quedarás con su chasis y podrás obtener los beneficios de cada una. La dificultad a la hora de pillar las piezas va aumentando progresivamente. Cuantas más piezas se tenga de un oponente más difícil será el volver a vencerle. Os aseguro que conseguir la última pieza de cada personaje es una tarea muy costosa, pero merece la pena.

Una vez pilladas todas las piezas aparecerán unos personajes secretos no seleccionables que te retarán a una carrera. Al vencerlos te irán dando pistas sobre cómo mejorar a la hora de correr contra tus enemigos. Te dicen como salir con turbo o como coger mejor las curvas. E incluso te comentan que hay unas piezas secretas que tendrás que recoger en tu siguiente campeonato.

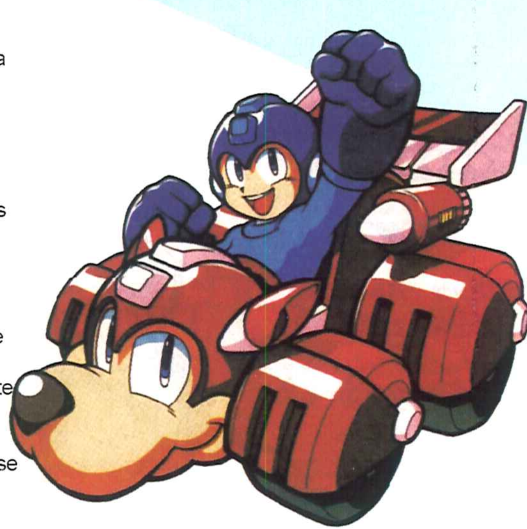
El siguiente campeonato que se corra después de todo esto tendrá las piezas de un coche secreto dispersar por varias pantallas. Parece fácil, pero la cosa se complica cuando se sabe que no vale con pillar la pieza. Hay que quedar el primero para poder quedársela y más de una vez te verás obligado a salirte de la trayectoria para pillar la pieza.

Después de conseguirlo todo podrás correr contra *Duo*. Esto tan sólo se puede hacer en la versión japonesa y si se tiene la partida especial que **Capcom** hacía entrega por la contestación a la pregunta que te hacían en las instrucciones. Me gustaría ver que forma tiene *Duo* en polígonos, pero me temo que mientras no saquen esas partidas fuera de Japón o digan algún código para sacarlo nos quedaremos sin verlo. Un toque a los señores de **Capcom** por hacernos esta jugarreta a los occidentales.

Si con todo esto no os he convencido os diré que tiene dos canciones cantadas aparte de una gran banda sonora. Esas canciones tan sólo las podrás conseguir si te pasas el juego sin continuar con los personajes poseedores de las canciones. Probar con *Gutsman* o con *Roll* a pasaros el juego así y podréis disfrutar de una canción muy graciosa y otra muy bonita.

Venga, que no se diga. Tenéis que haceros con este juego si no lo habéis hecho ya (y yo me repito como el ajo, pero es que es verdad lo que digo ^_^).

Megaman
jlopez@encomix.es



ROCKMAN - ARCADES

Rockman: The Power Battle:

Es la primera recreativa que Capcom saca a la calle con *Megaman* como protagonista. Yo siempre me esperaba que algún día sacasen un **Arcade** de plataformas, pero en vez de eso lo que salió fue uno de peleas. Al principio me quedé un rato flipando haciéndome a la idea de esa novedad, pero más tarde me puse a jugar y me pegué enganchado rato y rato hasta que me la pasé en los 3 modos que tiene. Un vicio si estás en compañía de un amigo, ya que se puede jugar a dobles.

Tal y como he dicho se pueden elegir 3 modos de dificultad: Easy, normal, hard. Pero antes de eso nos da la oportunidad de escoger entre *Megaman*, *Protoman* y *Bass*. Básicamente hacen lo mismo, excepto en una cosa: en la forma de hacer la segada.

Son 3 botones los que se usan para jugar, que por intuición ya se supone cuáles son:

-Disparo: Si lo mantenemos pulsado un rato podremos disparar más fuerte.
-Salto: Si pulsamos el salto con el mando hacia abajo podremos hacer la segada y esquivar algunos ataques.
-Cambio de poder: Primero debemos de vencer a los jefes para poder usarlos.

Ya elegido personaje escogemos el modo por el que queramos empezar. Cada uno contiene 8 *robots masters* de distintos juegos de la saga *Megaman*. Cuanto más difícil sea el modo más modernos serán los enemigos. Con esto quiero decir que en el modo easy salen los jefes finales del *Megaman 1*hasta el *Megaman 4*, en el modo normal salen los jefes finales del *Megaman 5* y *Megaman 6* y en el modo hard salen los jefes finales del *Megaman 7*.

Los gráficos son los mejores que se podían ver en la época de la recreativa comparándolos con otros juegos de *Megaman*. Las músicas eran las típicas de cada enemigo pero con un pequeño lavado de cara. Vamos, una gozada para los ojos y los oídos.

El juego es bastante fácil, pero no por ello se le puede desacreditar de corto, ya que hay que tomarse su tiempo para pasarse todos los modos con todos los personajes. Yo lo hice y me quedé muy contento ^_^.

Rockman: The Power Fighters:

Parece que la respuesta a la primera máquina fue positiva y se decidieron a sacar esta segunda parte que mejoraba en mucho a su antecesora. Le supera en todo, tanto en gráficos y sonido como en opciones de juego.

Esta vez tenemos 4 personajes a elegir entre *Megaman*, *Protoman*, *Bass* y el nuevo personaje sacado del *Rockman 8*, *Duo*. Cada uno se distingue bastante del otro, no como pasaba en la primera recreativa.

Megaman esta vez cuenta con la ayuda de *Rush*, *Beat* y *Eddie*. A su vez *Bass* puede llamar a *Treble* para que le ayude. *Protoman* puede usar su escudo siempre que quiera. *Duo* tiene varios ataques especiales de cuerpo a cuerpo y a distancia que destrozan a cualquier enemigo.

Aquí también aparecen 3 modos de juego, pero esta vez los *robots masters* están mezclados, no como pasaba en la primera máquina. Además, esta vez la dificultad es algo más elevada, así que no os recomiendo ir directamente al modo hard porque sería tirar una partida :P.

Algo que se me ha olvidado decir es que en los dos juegos el enemigo final es el *Dr.Wily* con sus máquinas que asustan más que otra cosa. Tienen bastante poder de ataque, pero no pueden hacer nada contra *Megaman* y sus compañeros ^_^.

Lástima que esta vez esta máquina no se viese tanto en España como la primera. Puede que en estas tierras no se comparte la idea de que es una buena máquina, lo que es una pena...









ROCKMAN SOCCER



Hecha la aparición de *Megaman* en la grande de las **Nintendo**, ya se podía experimentar con el producto. Así pues, en marzo de 1994 salió al mercado *Megaman's Soccer*. Un juego de fútbol, muy en la línea del *Soccer* de la **NES**, pero con la curiosidad de contar con *Mega* y sus amigos entre los principales protagonistas.

El juego en sí era bastante completo para el género del que se trataba. Varios modos de juego, diferentes alineaciones, tácticas y...bueno, todo lo que un videojuego de fútbol ha de tener. En un principio nos daban a elegir a cualquiera de los nueve equipos, capitaneados por uno de los protagonistas de la saga *Megaman*. Seleccionabas el modo de juego y ¡hale!... a meter goles y vencer a contrincantes. La final... esperadísima final era contra el malo maloso que todos nos imaginábamos...el *Dr. Willy*, eso si, con un aspecto bastante cómico (traje de astronauta y demás...) xDD





La gracia de este cartucho de **Super Nintendo**, era otra sin embargo. Una vez vencido un equipo, el personaje derrotado, pasaba a nuestras filas y seguidamente podíamos alinearlo en nuestro 8 inicial (que raro queda esto...había oído hablar del fútbol siete, incluso del fútbol sala...¿pero esto? o_OU

En cuanto al desarrollo técnico del juego, no teníamos ninguna maravilla. Los jugadores eran pequeños y de un aspecto bastante cutrecillo, sin contar con los campos que resultaban repetitivos. Eso sí, el elevado número de personajes, en total la no despreciable cifra de 20, a los cuales se les uniría *Willy* una vez finalizado el juego, lo convertía en una pequeña joya para los fieles, acérrimos de *Megaman*.

La dificultad se ajustaba a lo que por aquellas fechas estábamos acostumbrados en un juego de fútbol. Se iba incrementando a medida que nos íbamos haciendo con victorias, hasta llegar a la final, donde nuestros jugadores habían de convertirse en *Rivaldos* y *Raúles* si querían derrotar al equipo del *Dr.Willy*. (No sé...a mi me costó bastante derrotarlos...).

Además, por esas fechas teníamos en el mercado otros juegos de fútbol bastante superiores al que estamos analizando. En cuanto a tecnología utilizada, se echaban de menos, aparte del ya mencionado tamaño de los jugadores, un posible *modo7* (tipo *Super Soccer*) o unas animaciones un poco más creíbles en este tipo de juegos (*Internacional Superstar Soccer*).

Bueno, vayamos ya concluyendo. En resumen, aquel *Megaman's Soccer* fue un juego que paso un pelín inadvertido para los jugones de *SNES*, pero que sin duda resultó una alternativa a tanta plataforma, para los seguidores de *Megaman* y sus amigos.

Guile
Gdo00000@teleline.es













ROCKMAN DASH

¿Un nuevo *Megaman* para **Playstation**? Esa era la pregunta que, en Diciembre del 97, los consoleros nos hacíamos. Vistos los anteriores *Megamanes*, muy similares a los de **Super Nintendo**, poco podíamos esperar en cuanto a novedades ser refiere. Pero cuál fue nuestra grata sorpresa... ¿3d? Ante nosotros se nos presentó un magnífico videojuego RPG, mezcla entre *Super Mario 64* y *Tomb Raider*, llamado *Megaman Legends*.

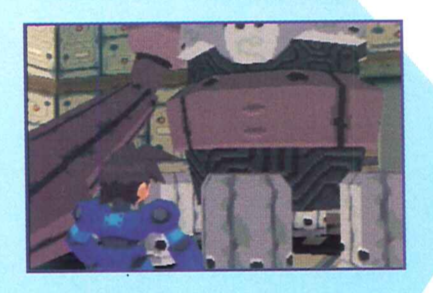
A primera vista el juego presentaba un aspecto gráfico agradable, con un *scroll* suave y escenarios bien cuidados. Además los rostros de nuestros protagonistas no dejaban duda de quién era nuestro personaje. (Véase esos peacho ojasos verdes de *Megaman*.) ^_^ Nuestro prota, además se movía con rapidez, aspecto que me impresionó cuando jugué por primera vez.

Si nos fijábamos en las posibilidades que nos ofrecía el guión del juego, teníamos que inspeccionar y utilizar gran cantidad de objetos secretos, resolvíamos ingeniosos acertijos, y utilizábamos un potente y modernísimo armamento. Dato curioso era que había que prestar extrema cautela a los diálogos entre personajes, ya que en cualquier momento de la aventura tenía vital importancia.

En definitiva, un *Megaman* bastante novedoso si lo comparamos con el resto aparecidos hasta la fecha... Aunque mejorable en algunos aspectos, (un poco repetitivo quizás) este juego marcó un antes y un después en el mundo *Megaman*.

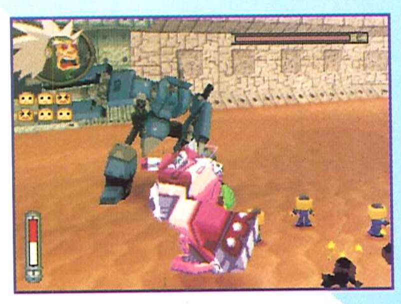
Guile
GDO00000@teleline.es





TRON NI KOBUN





Una de las últimas producciones de **Capcom** para el 99 fue el estupendo ***Tron ni Kobun***. Y bien, ¿qué tiene que ver este juego con nuestro amigo **Megaman**? Pues ni más ni menos que el protagonismo recae en **Tron**, aquella chica de no muy buenas intenciones que intervino en ***Rockman Dash***, con todo su elenco de pequeños brutos mecánicos. Incluso contaremos con la aparición especial (muy breve, eso sí) de nuestro héroe azul.

Tron ni Kobun es un simpático arcade con matices de aventura, bastante similar al antes mencionado ***Rockman Dash***, tanto en concepción de juego como técnicamente hablando. Eso quiere decir que nos encontramos ante un producto divertido, duradero y con un apartado técnico más que agradable, con un simpático entorno 3D que ya quisieran realizar muchas otras compañías, y en el cual la creatividad de los diseñadores se impone a los clásicos arquetipos de este tipo de aventuras 3D.

Con **Tron** y su cacharro ambulante, deberemos solucionar todo tipo de puzzles, vencer a bestiajos de todo tipo e incluso realizar alguna que otra actividad no del todo legal como atracar un banco y cosas así (¡jojojo... toma polémica!). De todos modos, en esta ocasión el motivo que mueve a nuestra protagonista no es nada relacionado con algo megalomaniaco ni nada por el estilo, simple y llanamente tratará de rescatar a su hermano, que ha sido secuestrado por el malvado **Roosu**. De hecho, toda esta secuencia la viviremos nosotros mismos, ya que tendremos el control del hermanito de marras.

Ya sabéis, fans del pequeño **Rockman**. No os olvidéis de este título, que sin duda alguna os encantará. Y a los que pasáis de **Megaman**, pues también. ¡Hala!

Spidey
Joserparker@retemail.es



LISTADO DE PERSONAJES APARECIDOS EN ROCKMAN

Faltan algunos, aunque he tratado de hacer un repaso exhaustivo de cada juego. Algunos, con nombres japoneses, no los he podido traducir, y en el caso de los nombres mutados en USA, estos cambios los he puesto al lado el nombre original

Rockman 1 (NES) (PSX)

Dr.Light
Dr.Wily
DrLNº000 Protoman = Blues
DrLNº001 Megaman = Rockman
DrLNº002 Roll
DrLNº003 Cutman
DrLNº004 Gutsman
DrLNº005 Iceman
DrLNº006 Bombman
DrLNº007 Fireman
DrLNº008 Elecman



Rockman 2 (NES) (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Dr.Light
Dr.Wily
DrWNº009 Metalman
DrWNº010 Airman
DrWNº011 Bubbleman
DrWNº012 Quickman
DrWNº013 Crashman
DrWNº014 Flashman
DrWNº015 Heatman
DrWNº016 Woodman



Rockman 3 (NES) (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Rush
DrWNº017Needleman
DrWNº018 Magnetman
DrWNº019 Geminiman
DrWNº020 Hardman
DrWNº021 Topman
DrWNº022 Snakeman
DrWNº023 Sparkman
DrWNº024 Shadowman





Rockman 4 (NES) (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Dr.Cossack
Kalinka
Eddie
DrWNº025 Brightman
DrWNº026 Toadman
DrWNº027 Drillman
DrWNº028 Pharaonman
DrWNº029 Ringman
DrWNº030 Dustman
DrWNº031 Diveman
DrWNº032 Skullman



Rockman 5 (NES) (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Dr.Cossack
Kalinka
Eddie
Beat
DrWNº033 Gravityman
DrWNº034 Waveman
DrWNº035 Stoneman
DrWNº036 Gyroman
DrWNº037 Starman
DrWNº038 Chargeman
DrWNº039 Napalman
DrWNº040 Crystalman



Rockman 6 (NES) (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Beat
Auto = Rightot
DrWNº041 Blizzardman
DrWNº042 Centaurman
DrWNº043 Flameman
DrWNº044 Knightman
DrWNº045 Plantman
DrWNº046 Tomahawkman
DrWNº047 Windman
DrWNº048 Yamatoman



Rockman 7 (SNES)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Beat
Auto = Rightot
Bass = Forte
Treble = Gospel
DrWNº049 Freezeman
DrWNº050 Junkman
DrWNº051 Burstman
DrWNº052 Cloudman
DrWNº053 Springman
DrWNº054 Slashman
DrWNº055 Shademan
DrWNº056 Turboman



Rockman 8 (PSX) (SS)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Beat
Auto = Rightot
Bass = Forte
Treble = Gospel
Duo
DrWNº057 Tenguman
DrWNº058 Astroman
DrWNº059 Swordman
DrWNº060 Clownman
DrWNº061 Searchman
DrWNº062 Frostman
DrWNº063 Grenademan
DrWNº064 Aquaman





Rockman & Forte (SNES)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Bass = Forte
Treble = Gosple
King
KGNº001 Dynamoman
KGNº002 Coldman
KGNº003 Groundman
KGNº004 Pirateman
KGNº005 Burnerman
KGNº006 Magicman



Rockman Soccer (SNES)

Megaman = Rockman
Protoman = Blues
Dr.Wily
Cutman
Iceman
Bombman
Fireman
Elecman
Airman
Bubbleman
Flashman
Woodman
Needleman
Geminiman
Topman
Snakeman
Pharaonman
Toadman
Dustman
Skullman
Enker





Rockman X (SNES)

X
Zero
Dr.Cain
Sigma
Vile = Vava
Chill Penguin
Spark Mandrill
Launch Octopus
Sting Chameleon
Storm Eagle
Armored Armadillo
Flame Mammoth
Boomer Kuwanger





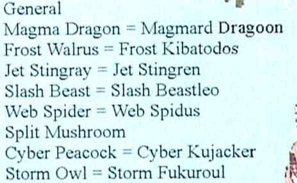
Rockman X2 (SNES)

X
Zero
Dr.Cain
Sigma
C-Hunters (Serges, Agile & Violen)
Bubble Crab = Bubble Crablos
Crystal Snail = Crystal Mymine
Flame Stag = Flame Stagger
Magna Centipede = Magna Hyakulegger
Morph Moth = Morph Mothmeanos
Overdrive Ostrich = S. Ostreague
Wheel Gator = Wheel Alligator



Wire Sponge = Wire Hetimarl

Rockman X3 (SNES) (PSX) (SS)



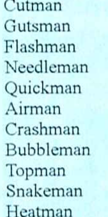
X
Zero
Dr.Cain
Sigma
Dr.Doppler
Byte & Bit = Vajurila FF & Man[illegible]a BB
Vile MkII = Vava MkII
Blizzard Buffalo = Frozen Buffalio
Toxic Seahorse = Acid Seaforce
Tunnel Rhino = Screw Masaider
Volt Catfish = Electro Namazuros
Crush Crawfish = Scissors Shrimper
Neon Tiger = Shining Tigerd
Gravity Beetle = Gravity Beetbood
Blast Hornet = Explose Horneck

Rockman X4 (PSX) (SS)



X
Zero
Dr.Cain
Sigma
Double
Iris
Coronel
General
Magma Dragon = Magmard Dragoon
Frost Walrus = Frost Kibatodos
Jet Stingray = Jet Stingren
Slash Beast = Slash Beastleo
Web Spider = Web Spidus
Split Mushroom
Cyber Peacock = Cyber Kujacker
Storm Owl = Storm Fukuroul

Rockman Battle & Chase (PSX)



Megaman = Rockman
Rush
Roll
Beat
Protoman = Blues
Bass = Forte
Treble = Gospel
Duo
Dr.Wily
Gutsman
Quickman
Iceman
Shadowman
Napalman
Springman

Super Adventure Rockman (PSX)

Megaman = Rockman
Roll
Rush
Protoman = Blues
Dr.Light
Dr.Wily
Cutman
Gutsman
Flashman
Needleman
Quickman
Airman
Crashman
Bubbleman
Topman
Snakeman
Heatman
Shadowman

Rockman Dash (PSX)



Megaman Volnutt = Rock Volnutt
Roll Casket
Barrel Casket
Data
Teasel Bonne
Tron Bonne
Bon Bonne
Servobots = Kobun

Megaman Juno =Rock Juno

Tron ni Kobun (PSX)



Megaman = Rockman
Teasel Bonne
Tron Bonne
Bon Bonne
Servobots = Kobun

Rockman World (GB)



Megaman = Rockman
Dr.Light
Dr.Wily
Enker
Cutman
Iceman
Fireman
Elecman
Bubbleman
Heatman
Flashman
Quickman

Rockman World 2 (GB)



Megaman = Rockman
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Quint
Airman
Crashman
Metalman
Woodman
Needleman
Magnetman
Hardman
Topman

Rockman World 3 (GB)



Megaman = Rockman
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Punk
Snakeman
Geminiman
Shadowman
Sparkman
Dustman
Skullman
Diveman
Drillman

Rockman World 4 (GB)

Megaman = Rockman
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Beat
Antenna
Ballade
Toadman
Brightman
Pharaonman
Ringman
Crystalman
Napalman
Stoneman
Chargeman

Rockman World 5 (GB)



Megaman = Rockman
Rush
Dr.Light
Dr.Wily
Protoman = Blues
Eddie
Tango

Enker
Quint
Punk
Ballade
Terra
Sunstar
Mercury
Neptune
Mars
Venus
Pluto
Uranus
Jupiter
Saturn



Rockman (GG)



Megaman = Rockman
Rush
Dr.Wily
Starman
Brightman
Napalman
Stoneman
Waveman
Toadman

Rockman: Power Battle (ARC)



Megaman = Rockman
Protoman = Blues
Bass = Forte
Dr.Wily
Cutman
Gutsman
Crashman
Heatman
Iceman
Woodman
Geminiman
Magnetman
Napalman
Dustman
Gyroman
Plantman
Shademan
Freezeman
Slashman
Turboman
Cloudman
Junkman

Rockman 2: Power Fighters (A[illegible])



Megaman = Rockman
Roll
Rush
Beat
Eddie
Protoman = Blues
Bass = Forte
Treble = Gospel
Duo
Dr.Light
Dr.Wily
Shadowman
Centaurman
Plantman
Gyroman
Heatman
Bubbleman
Stoneman
Slashman
Elecman
Shademan
Cutman
Diveman
Geminiman
Napalman
Gutsman
Airman
Quickman
Pharaonman



MERCHANDISING Y CURIOSIDADES



Se habla sobre si el merchandising es fácil de conseguir o si es muy abundante. Yo os digo que en este caso es todo lo contrario. Todo lo que tengo, que bien mirado es bien poco comparado con lo que hay, es gracias a la tienda "Continuara" de Barcelona. Gracias a ellos he podido conseguir tomos, rami-cards, CD´s de música... Y en ningún otra tienda he podido conseguir nada de nada (Bueno, también he conseguido juegos y figuras en una famosa tienda de Zaragoza, pero eso es otra historia ^_^).

Todo lo que sé es que cada vez que salía una nueva parte de la saga más de un dibujante japonés de bajo renombre se atrevía a sacar un manga basado en las historias de *Megaman*. Hay de todas las calidades y gustos, pero el que más me ha gustado por ahora es el *Rockman Megamix*, dibujado por Hitoshi Ariga, responsable de los diseños de personajes e ilustraciones del *Rockman & Forte*. Hasta tiene su propia página web para que la gente vea todos sus trabajos y proyectos:

http://www.din.or.jp/~ariga/

Es una lástima que sólo esté disponible, pero por lo que pone creo que busca a alguien que se ofrezca voluntario sin ánimo de lucro para que traduzca la página web al inglés.

La cantidad de tomos es equivalente a la cantidad de rami-card que han salido de *Megaman*. Una colección por juego hace que se necesiten muchas carpetas para guardarlas todas . Y desde hace un tiempo también vendían esas cosas esféricas que se usaban para jugar a eso de tirarlas contra el suelo y levantar las otras. Hace ya tanto de eso que no recuerdo cómo se llamaba ese juego (Lo siento ^_^U).

Lo que más llama la atención es que se supone que si hacen eso en todo tipo de productos también lo tendrían que hacer en la música y no es así. Tan sólo han sacado la banda sonora de estos juegos: *Rockman Battle & Chase, Rockman Dash, Rockman X, Rockman The Power Battle* y *Rockman 2 The Power Fighters.* Y aparte de estos salió un CD drama donde escucharemos una historia completa de *Megaman* luchando contra el *Dr.Wily*. Muy interesante si sabes japonés o si tienes el script delante ^_^.

En la parte correspondiente a los muñecos han sacado todo tipo de productos: Peluches, figuras de resina, de montar por piezas, articulados. Todo lo que creas que se puede hacer está hecho en los muñecos de *Megaman & Co.*

Ya os he dicho todo lo que conozco sobre el merchandising, así que ahora os citaré varias curiosidades que se han dado al llevar los juegos de Japón a América.

· El nombre de *Rockman* se cambió al de *Megaman* porque en América una compañía de música tenía el copyright sobre dicho nombre.

· En muchos juegos de *Megaman* se han visto todo tipo de abusos de la censura. Sin ir más lejos todas las canciones japonesas en dichos juegos han sido censuradas para poner unas músicas instrumentales de lo más pobres.

· También la censura ha atacado a otros aspectos, sobre todo en el juego *Megaman Legends.* Si alguno ha tenido la oportunidad de jugar al juego japonés se habrá percatado de que *Megaman* podía dar las patadas que quisiese a los perros de la fase de la central eléctrica. En la versión americana y pal tan sólo podremos dar una patada para que se alejen y no vuelvan a atacar.

· En este mismo juego también veremos que cuando *Tron* está subida en el poste *Megaman*, en vez de dar una patada al perro que la molesta, le hace movimientos con la mano y le dice de marcharse. Una pena, ya que la escena de la patada es para partirse de risa (Teniendo en cuenta que todo esto es ficción y no realidad, no vayamos a pensar que... ¬_¬).

· La serie de dibujos de *Megaman* que salió en España está hecha por japoneses y americanos. Pienso que los japoneses se encargaron de la introducción y que los americanos hicieron todo lo demás. Es una serie de lo más triste comparada con todo lo que estamos acostumbrados a ver por estos lares.

· Como última curiosidad os diré que tanto el *Rockman* de **Game Gear** como el *Rock Board* de la **Nes** no van a ser comentados en el dossier por una sencilla razón: No los tenemos :P.

Estas cosas y muchas más son las que se pueden conocer si se leen las revistas de videojuegos, sobre todo si se compran y se leen en casa (Y espero que esté pasando en este caso ^_^).

Megaman
Jlopez@encomix.es



DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1ª planta. 28013 Madrid

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA / EUROPA

PSX / PSX2 / NINTENDO64 / SATURN / NEO·GEO CD-Z / NEO·GEO CARTUCHO / NEO·GEO POCKET / PC-ENGINE / TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.



Horario: 10:30 a 14:00 y de 16:30 a 20:30.
De Lunes a sábados.
Teléfono de pedidos:91 523 20 87 / 929 118 151

2x1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN

JUEGOS PLAYSTATION:

SAMURAI SHODOWN: WARRIORS OF RAGE 2 (10990 PTS.)
VAMPIRE HUNTER D (10990 PTS.)
BEATMANIA 5 MIX (8990 PTS.)
POP´N MUSIC 3 (CONS.)
KOUDELKA (12000 PTS.)
STREET FIGHTER EX2 PLUS (10990 PTS.)
PARASITE EVE 2 (12000 PTS.)
PSYCHIC FORCE 2 (10000 PTS.)
GUITAR FREAKS APPEND 2 MIX(CONS.)
BIO HAZARD GUN SURVIVER (12000 PTS.)
PERFECT STRIKER J LEAGUE 1999 (10990 PTS.)
COUNTDOWN VAMPIRES (10990 PTS.)
SILENT BOMBER (10000 PTS.)
METAL SLUG (12000 PTS.)
COOLBOARDERS 4 (12000 PTS.)

NEO·GEO POCKET:

SNK VS CAPCOM CLASH CARD FIGHTERS [VERSIÓN SNK] (8990 PTAS.)
SNK VS CAPCOM CLASH CARD FIGHTERS [VERSIÓN CAPCOM] (8990 PTAS.)
DENSHA DE GO! 2 (8990 PTAS.)
COOLBOARDERS POCKET (CONS.)
THE KING OF FIGHTERS R-3 (CONS.)
METAL SLUG SECOND MISSION (CONS.)
SNK GALS FIGHTERS (CONS.)
IKARI THE RETURNS (CONS.)
CABLE LINK CONEXIÓN DREAMC. (5000 PTAS.)
SNK VS CAPCOM MATCH OF MILLENIUM (CONS.)
SONIC POCKET (CONS.)

NINTENDO 64:

JUEGOS DE IMPORTACION (CONS.)
TAMBIEN TENEMOS JUEGOS A PARTIR DE 3000 PTS. (CONS.)
A PARTIR DE FEBRERO DISPONDREMOS DEL 64DD
JUEGOS DE 64DD (CONS.)

NEO·GEO CARTUCHO:

GAROU MARK OF THE WOLVES (CONS.)
THE KING OF FIGHTERS ´99 (CONS.)
THE KING OF FIGHTERS ´98 (40000 PTS.)
METAL SLUG X (CONS.)
ART OF FIGHTING (10000 PTS.)
MAGICIAN LORD (15000 PTS.)

OFERTA 2 X 1:
EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN DE LAS CONSOLAS: DC, PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64, NEO·GEO POCKET Y NEO·GEO CD. APROVECHATE DE ESTA OFERTA Y LLEVATE DOS JUEGOS POR UN MÓDICO PRECIO (CONSULTAR), SOLO POR TIEMPO LIMITADO.

JUEGOS DREAMCAST:

GIGA WING (10000 PTS.)
CRAZY TAXI (CONS.)
ZOMBIE REVENGE (10990 PTS.)
EVOLUTION 2 (10990 PTS.)
VIRTUAL ON (10990 PTS.)
CARRIER (12000 PTS.)
SHENMUE (13000 PTS.)
RAIMBOW COTTON (12000 PTS.)
BIO HAZARD:CODE VERONICA (CONS.)
JOJO´S BIZARRE ADVENTURE (10990 PTS.)
STREET FIGHTER III W IMPACT (12000 PTS.)
THE KING OF FIGHTERS ´99 (CONS.)
GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT (10990 PTS.)
SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL (12000 PTS.)
D. D. REVOLUTION 2 REMIX DC VERSION (CONS.)



JUEGOS DE ROL:

ARC THE LAD III / JAP. (CONS.)
ALUNDRA 2 / JAP. (12000 PTS.)
THE LEGEND OF DRAGON / JAP. (CONS.)
CHRONO TRIGGER / JAP. (10990 PTS.)
PERSONA 2 (8990 PTS.)
FRONT MISSION 3 / JAP. (10000 PTS.)
THE LEGEND OF MANA / JAP. (10990)
SILENT MOBIUS RPG / JAP. (7990 PTS.)
WILD ARMS 2 IGNITION / JAP. (10000)
POP´N TWIN BEE RPG / JAP. (4000 PTS.)
FINAL FANTASY ANTHOLOGY / USA (13000 PTS.)
GRANDIA / USA (CONS.)
SUIKODEN II / USA (12000 PTS.)
THE LEGEND OF LEGAIA / USA (10990)
JADE COCOON / USA (10990 PTS.)
LUNAR SILVER STAR COMPLETE / USA (13000 PTS.) *CAJA DE LUJO.*
BRAVE FENCER MUSASHINDEN / USA

JUEGOS NEO·GEO CD

THE KING OF FIGHTERS ´99 (CONS.)
THE KING OF FIGHTERS ´98+ CALENDARIO DE REGALO (10990 PTS.)
THE LAST BLADE 2 (11990 PTS.)
REAL BOUT 2 FATAL FURY (10990 PTS.)
REAL BOUT SPECIAL (7990 PTS.)
METAL SLUG 2 (11990 PTS.)
METAL SLUG (11990 PTS.)
BRIKINGER (12990 PTS.)
TWINKLE STAR SPRITES (8990 PTS.)
QUIZ KING OF FIGHTERS (6990 PTS.)
MAHJONG EROTICO (7990 PTS.)
FINAL ROMANCE 2 / MAHJOHG EROTICO (7990 PTS.)
NEO DRIFT-OUT (7990 PTS.)
NEO TURF MASTERS / BIG TOURNAMENT GOLF (8990)

JUEGOS PLAYSTATION2:

A PARTIR DEL 4 DE MARZO DISPONDREMOS DE LACONSOLA, PRECIO: CONSULTAR.
JUEGOS QUE SALEN TAMBIEN A LA VEZ CON LA CONSOLA: TEKKEN TAG TOURNAMENT, NEW RIDGE RACER, GRAN TURISMO 2000, GRADIUS III & IV, DRUNMANIA,
Y DE 10 A 12 TITULOS MÁS (CONSULTAR)

JUEGOS SEGA SATURN:

STREET FIGHTER ZERO 3+4 MEG RAM (13000)
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION (12000)
KING OF FIGHTERS BEST COLLECTION (CONS.)
TAMBIEN DISPONEMOS DE TODOS LOS JUEGOS DE LUCHA DE SATURN (CONS.)
FINAL FIGHT REVENGE (CONS.)

MERCHANDISING:

BLISTER DE MUÑECOS DE ZELDA / 3UND. (2500)
LLAVERO DE LINK [ZELDA] (1000 PTS.)
GUIA DINO CRISIS (3500 PTS.)
GUIA FINAL FANTASY VIII (3500 PTS.)
GUIA THE HOUSE OF THE DEAD 2 (2500 PTS.)
GUIA METAL GEAR SOLID (2500 PTS.)
GUIA RESIDENT EVIL 3 (CONS.)
CALENDARIO KOF ´97 (3000 PTS.)
SOBRES DE TRADING CARDS SNK (500 PTS. C/U)
PINS THE KING OF FIGHTERS (1500 PTS. C/U)
TAMBIEN DISPONEMOS DE MAS GUIAS DE VIDEOJUEGOS (CONS.)

ESPECIAL JUEGOS MUSICALES:

BEATMANIA 2 . MIX (6990 PTS.)
BEATMANIA APPEND 3 . MIX (4990 PTS.)
BEATMANIA APPEND GOTTAMIX (4990 PTS.)
BEATMANIA APPEND 4 . MIX (7990 PTS.)
BEATMANIA VER. SPECIAL (5990 PTS.)
BUST A MOVE 2 (10000 PTS.)
GUITAR FREAKS (10000 PTS.)
GUITAR FREAKS APPEND 2 MIX (CONS.)
DANCE DANCE REVOLUTION 2 REMIX (10990 PTS.)
DANCE DANCE REVOLUTION 2 REMIX APPEND CLUB VER. VOL.1 (7990 PTS.)
DANCE DANCE REVOLUTION 2 REMIX APPEND CLUB VER. VOL.2 (7990 PTS.)
POP´N MUSIC 3 (CONS.)

ESPECIAL JUEGOS DE LUCHA:

THE KING OF FIGHTERS ´97 (7990 PTS.)
THE KING OF FIGHTERS ´98 (10990 PTS.)
REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND (10000) *(PACK DE 2 CD´S)*
FATAL FURY WILD AMBITION (10000 PTS.)
ERHGEIZ (7990 PTS.)
STREET FIGHTER EX 2 PLUS (10990 PTS.)
GUILTY GEAR (8990 PTS.)
SAMURAI SHODOWN SPECIAL (8990 PTS.)
SAMURAI SHODOWN:WARRIORS RAGE 2 (10990)
THE LAST BLADE (8990 PTS.)

 Replica a la sección "En el Dojo" aparecida en Loading 5

¿Para qué dice usted que sirve un PC?

Muy señor mio Lázaro muñoz,alias "no tengo ni zorra idea de nada":

Habiendo leído su absurdo comentario acerca de la superioridad del PC frente a las consolas, artículo que seguro llenó de ira los genitales de muchos lectores entre los que me encuentro, he hallado varios puntos.... muchos puntos.... todos los puntos, con los que no estoy de acuerdo, y me veo en la obligación de desarmar sus pálidos/falsos (más bien inventados) argumentos.

Como diría Jack el destripador, vamos por partes: es cierto que las consolas sólo sirven para jugar, eso nadie lo niega (sería estúpido, ¡si es precisamente eso lo que queremos!), pero el PC SÓLO sirve para trabajar, y el que diga lo contrario se estará gastando un dineral en intentar convertir su PC en una máquina de juegos. Sumemos el precio de una tarjeta aceleradora actual al precio del PC, por ejemplo, la Vodoo 3. Casi lo mismo que una Dreamcast, con la salvedad de que a la DC le quedan años de vida, y a la vodoo 3 ó 6 meses, que es lo que tardarán en sacar otra tarjeta más potente. Es un círculo vicioso que nunca acaba. Y eso, contando que tu pc tenga un bus AGP (el mío, de sólo 3 meses, no lo tiene), porque si no tendrás que comprarte otro PC. No sé, te referías a que sólo la gente de clase alta debe poder jugar, me imagino que es eso.

En cuanto a que las consolas se crearon para no destrozar las teclas del pc (¬_¬u), la mayoría de usuarios de pc no usa un pad,sino un joystick. Te recuerdo que no todos son simuladores de vuelo. Si me dices que juegas al Quake con un joystick de simuladores, tú no manejas al personaje, lo pilotas.

¿Asi que las consolas son inferiores por el reducido número de botones, eh? ¿y el X-wing necesita muchas teclas para hacerlo real? Mira, te aconsejo que eches un vistazo a cualquier peli de Star Wars, y me digas si el panel de mandos del X-wing tiene tantas teclas. Seguro que te sorprende. Con las teclas que necesita el juego de X-wing (¿más antiguo no lo conocías?), un piloto de la película manejaría un X-wing, un Tie Fighter y un Destructor Imperial Clase Victoria.

En cuanto a que al PC llegan los mejores juegos de consolas... ¿De dónde has sacado esa idea? Aparte de Final fantasy 7 (prox. el 8) y de los Resident Evils, que además salieron con muchísimo retraso (y con una resolución de fondos y calidad de vídeo de una película del Dúo Sacapuntas), ¿a qué juegos te refieres? Y al revés, a consola SÍ llegan juegos de PC, pero no precisamente los que entendemos por buenos (¿o me vas a decir que el Carmagedon es un gran juego?).

Otra cosa, si PC Fútbol no sale en consola es porque es un juego nefasto, igual que la compañía que lo programa. Dinamic no ha levantado cabeza desde la época del Spectrum. Y sí, sí que hay aventuras gráficas en consola (desde el clásico Maniac Mansion hasta los modernos Disc world y Broken sword). Ah, por cierto, Monkey island salió para Mega-CD (sí, una consola) en el año 95. Mándanos tu streaptease en formato mpeg, que lo incluyamos en el cd del próximo número.

En fin, habiendo desmontado sin apenas parpadear todas tus mentiras, sólo me queda aconsejarte que te retires a donde perteneces, a escribir sobre manga en tu revista (tema en el que tienes el mismo conocimiento que el aquí demostrado, o sea, ninguno), y a llenar de notitas los escritos de tus redactores, demostrando así tu intolerancia y respeto a la libertad de opinión. Qué lejano queda el tiempo en el que tú, que tanto castigas a Katsura y a su obra, alababas a este autor al comentar la banda sonora de Video Girl Ai en la desaparecida revista Otaku (claro que Otaku pertenecía a Norma, como el manga de Video Girl, ¿no?). Desde entonces, tu falsedad, tu ignorancia, tu respeto hacia el lector y tu gusto en cuanto a tintes se refiere (bonito rubio Super Saiya, Lázaro), han ido en aumento. Ah, para el que se encuentre a este pokemon en el irc, recordad que si le criticáis sufriréis los nukes de Buffy y Gonzos (sus webos derecho e izquierdo).

Con cariño

XENOGEAR
ZEIRAM@teleline.es

EL OLVIDADO EINHÄNDER

En 1997, la prestigiosa **Square** se atrevió a lanzar, como pocas veces ha hecho en su carrera, un arcade total, en este caso un *shoot'em up* espacial que tiene cualidades como para ser el mejor programa del género aparecido para **PlayStation**. ***Einhänder*** es un clásico juego de navecitas de *scroll* horizontal, pero de típico nada de nada...

¿Llega a ser el mejor? Pues, a pesar de la dura (aunque escasa) competencia que ***Einhänder*** tiene en la consola de **Sony** en el género de los matamarcianos, como pueden ser ***RayStorm, R-Type Delta*** o ***Thunder Force V,*** la creación de **Square Soft** se impone en casi todos los aspectos. Ya os digo, junto al impresionante ***Gradius Gaiden***, es para mí el mejor "juego de naves" que existe en cualquier sistema de 32 bits (aunque ya vendrán a martillearme los fans del ***Radiant SilverGun*** ^_^).

En este género el argumento suele ser lo de menos, aunque incluso en esta faceta los genios de **Square** han logrado crear una impecable atmósfera que nos sumerge en un planeta Tierra que está bajo el yugo de una tiránica dictadura. Curiosamente, los malos del juego hablan en alemán, lo cual nos puede hacer pensar que combatimos contra una versión futurista de los nazis o algo así. De hecho, el título del juego, que está igualmente en alemán, significa "una mano". Y viene a cuento del novedoso sistema de armamento que acopla la curiosa nave que controlamos. Nuestro caza posee una especie de brazo mecánico que podemos colocar en la parte inferior o superior del mismo, depende de las exigencias del momento del arma que tengamos. Un sistema de armamento bastante original y muy fácil de manejar, siendo totalmente intuitivo el control del brazo y sus armas.

Y para armas, los bestiales enemigos a los que tendremos que hacer frente, sobre todo los *final bosses* que nos encontraremos tanto a mitad como al final de cada fase. De impresionante factura técnica, estos brutos mecánicos nos dejarán boquiabiertos debido al diseño, a los patrones de ataque y al total uso de los recursos de nuestras **PlayStations** para moverlos de forma espectacular. Del mismo modo, todo el juego rezuma esa sensación de grandeza, de espectacularidad al máximo. Pocas veces veremos en nuestros aparatos un programa tan salvaje, tan espectacular y tan pulcro a la vez.

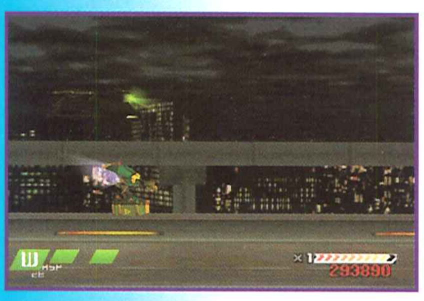
Y como todo no son polígonos y efectos de luces, el otro aspecto en el que ***Einhänder*** destaca de sobremanera es en la banda sonora. Desde que empieza el juego, la música se hace notar y nos pondrá a cien, ya que sonará en consonancia con lo que esté ocurriendo en ese momento en pantalla. Y no sólo eso, sino que es del mejor *tecno* que he oído. Recomendada la *BSO* cien por cien.

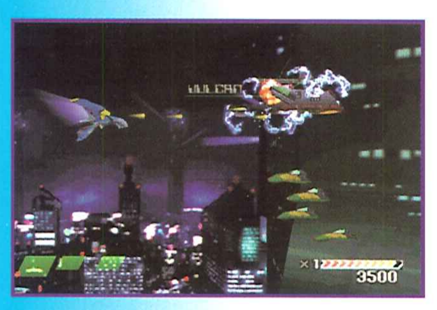
Hay que decir que es una pena que ninguna distribuidora se haya interesado en sacar esta obra de arte fuera de Japón. Y lo malo es que ahora que **Square** está asentada (por fin) en Europa, no tiene intención de traerlo a nuestro continente. Muy mal, señores... pero bueno, para casos como este, para genialidades como nuestro ***Einhänder,*** están las tiendas de importación ;-) .

Spidey
Joserparker@retemail.es













No es "la revista que estabas esperando"...



... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

Portada del video 1 de animación









ALICE IN CYBERLAND

Una vez más el género de las *Magical Girls* hace presencia en **PSX** en un juego que ha gozado, dentro de sus posibilidades, de un éxito inesperado generando a su paso toneladas de *merchandising*. Descubre por qué las aventuras de estas tres adolescentes japonesas da tanto que hablar.

Hace ya muchos años que una pequeña compañía casi desconocida llamada **Glams Inc**. decidió escribir su nombre con mayúsculas la mejor página de su historia. ***Arisu in Cyberland*** (*Arisu=Alice, fonéticamente*) ha reunido tanto una historia de *Magical Girls* que poco tiene que envidiar a las de *Naoko Takeuchi* o a los *Gakuens* de toque fantástico, un diseño y un acabado excepcionales (*si tenemos en cuenta que este juego salió al mercado en diciembre del 96 ^_^UU claro*) y una jugabilidad que se desmarca de los *GirlFriend Simulators* convencionales con gran cantidad de mini-juegos, situaciones azarosas y un modo de lucha algo simplón pero bastante efectivo.

El argumento de ***Alice in Cyberland*** se desarrolla en el Tokyo del siglo XXI sin especificar el año. Es este momento una derivación de la idea inicial de la InterNet ha constituido un mundo virtual de una sorprendente complejidad destinada a hacer frente a problemas sociales, a problemas de almacenaje y a la regencia de los recursos y orden de la ciudad. Todo ese poder se ha estratificado en niveles que abarcan desde el nivel 1 hasta el "E" siendo cada cual más complejo y de una importancia más relevante.
Como era de esperar siempre hay quien ve en este cúmulo de poder un medio para cumplir sus deseos de centrismo y poder y decide reunir diversos virus y entidades no controladas de "CyberLand" para tratar de hacerse con su control. Pero no le resulta fácil pues con lo que nadie cuenta es con la presencia de tres preciosas y letales Divers (*o buceadoras*) que harán buen uso de sus armas para eliminar cualquier amenaza Aquí es donde empieza nuestra historia.

Alice, *Juri* y *Rena* forman el grupo de amigas más queridas, admiradas (*y envidiadas* ^^) de su instituto. Son inteligentes, son bonitas y una de ellas tiene coletas *(lo cual la eleva a la categoría de objeto de culto para mí ^_~)*. Pero esto no es más que una tapadera para encubrir a tres *Divers* de élite destinadas en secreto a proteger *CyberLand* de amenazas gracias a una potente tecnología que les permite "bucear" por todos los niveles que la componen.
La historia que nos ocupa tiene su origen en su mismo instituto donde, por un capricho de *Juri*, nuestras protagonistas deciden salir a comprar una *Sim-Pet* (unas mascotas virtuales encantadoras). Tras varias vueltas, atracones de hamburguesas, partidas en los recreativos y una tarde de diversión un hecho despierta su curiosidad: Alguien ha robado una *Sim-Pet* y...precisamente esa tarde *CyberLand* es atacada por una entidad que guarda un asombroso parecido con esa mascota. Una vez derrotada, no sin dificultades, la pregunta es ¿Quién ha descubierto la manera de atacar *CyberLand* controlando dichas mascotas?

¿Volverán a hacerlo?¿Cuáles son las inclinaciones sexuales de la líder del equipo de tenis? ¿Cómo sabe tanto de *Alice* y su grupo? ¿Podrán hacer frente solas a otra amenaza como ésa?¿Me matará *MrKarate* por entregar este artículo dos días tarde? ^_^.

Las protagonistas de esta historia son:

Minazuki Alice, la líder de este equipo de protectoras de *Cyberland*. Suele ser la cabeza visible del grupo ante cualquier situación difícil gracias a sus refinadas maneras y a su cordial trato con la gente

Yagami Juri, prima de *Iori Yagami* del ***King of Fighter*** (*^^ es coña*), *Juri* (o Jyuri, como se escribe) es la juguetona del grupo. Caprichosa, comilona, divertida y con coletas. Suele ser siempre la primera en lanzarse contra el enemigo. Su aspecto de chica-gato y sus coletas harán que tanto un servidor como mi compañero *Solid_Snake* protagonicen una cruenta batalla por su exclusividad sentimental ^_^ *(¿Hey Solid, ¿quien habrá babeado más viéndola en el Karaoke?¿Tú o yo? ^_~)*

Ohtori Rena es la chica más seria del equipo. Un poco muermo pero sus perfectas medidas y su infalible olfato para localizar enemigos ocultos, así como su potencia en combate, la convierten en una encantadora máquina de matar.

El sistema de juego es de lo más simple que existe. Básicamente ***A.i.C.*** reúne las pautas básicas de los *Real Life Simulators* y del simple juego de piedra-papel-tijera. Del primero rescata la temática estudiantil y la interacción con personajes con los que te vas cruzando a lo largo de la historia (*hay escenas realmente cómicas como, por ejemplo, una ocasión en la que paseando por la calle y al sonar el teléfono móvil de Juri ella empieza a contarle la vida en verso a un tío que se había equivocado de telf., o esa otra en la que un Scout (reclutadores de jovencitas japonesas para revistas subiditas de tono) intenta que posen para él hasta que Alice le dice cuanto "suelen cobrar" ^_^ una cifra con más ceros que el expediente académico de nuestro ex-corrector de textos*).

Las escenas de acción y los sub-juegos suelen estar basados en la naturaleza del piedra-papel- tijera, con lo que deberás alternar entre ataques fuertes, medios y flojos con visos a una previsible reacción del enemigo. Dichos combates se llevan a cabo en un entorno 3D gracias al cual veremos rotaciones imposibles, juegos de luces privilegiados y otras cositas de esas que no pueden hacerse en 2D (*obviamente ironizo ¬_¬*).

Por cierto. ***Alice in Cyberland*** ha dado pie a uno de los animes más codiciados. Hasta la fecha ha sido recogido un *OVA* que ha sido lanzado en *Laser Disc* y del cual han derivado una serie de *CD´s Drama* en el que las *Seiyuus* de nuestras amigas hacen un precioso trabajo marcándose diálogos sobre temas tan variopintos como la evolución o el porqué de comer una hamburguesa si puedes comer cincuenta ^_^.

Las *Seiyuus* principales son: *Minazuki Alice (Asada Yoko), Yagami Juri (Miyamura Yuko) , Ohtori Rena (Araki Kae), Takasugi Kaori (Kakinuma Shino), Lucia (Inoue Kikuko).*

Os aseguro que los *Otakus* vais a alucinar con este juego (*si es que no le estáis haciendo ya*). Sólo por disfrutar de la calidad de sus numerosas escenas de anime, de los minijuegos o de sus detalles como el Karaoke de realidad virtual que protagonizan nuestras tres buceadoras favoritas son sólo un par de ejemplos de lo que vais a encontrar en ***Alice in Cyberland.***

Id dejando sitio en vuestra *Memory Card* y preparad vuestra **PlayStation** porque ***Alice in Cyberland*** os va a enganchar ineludiblemente por medio de un arma que jamás un *Otaku* en su insano juicio ha soportado: la carcajada.

Amano
amano_ai@retemail.es











Uno de los detalles que asaltarán la curiosidad de los jugones "amanos" será la inclusión de un lugar en el que las tres heroínas podrán hacer karaoke (bueno, nosotros no hemos de hacer nada, solo limitarnos a oirlas...). Es genial ^_^

TOMIKATOWN

RECOMENDADO PARA QUIENES NO TENGAN NADA QUE HACER EN LA VIDA

¿Nunca os habéis preguntado qué hace un oficinista japonés cuando, después de estar diez horas metido en una oficina pegando sellos y viendo a la gente tirarse por la ventana porque no le han ascendido, vuelve a casa? ¡Yo sí lo sé! Se pone su casco amarillo y flipa en colores matando el stress jugando a...***TOMIKA TOWN***!!! El auténtico simulador de excavadora

Hace ya algo de tiempo que "***Tomika Town wo Tsukurou!!***" reposa sobre mis estanterías de juegos en un puesto privilegiado al que sólo pueden acceder aquellos juegos capaces de hacer que a este Otaku se le salten las lágrimas de risa. Actualmente creo que se ha visto superado por un simulador de cortar zanahorias que he visto por ahí en los catálogos pero, bueno, tiempo habrá de comentarlo ^_~.

Tomika Town es simplemente un complejo simulador en el que tú te verás a los mandos de la familia de la maquinaria pesada (excavadoras, apisonadoras o grúas). ¿A que suena simple? Si lo fuese yo no me tiraría de los pelos cada vez que el bastardo del jefe de obras me dice que me va a bajar el sueldo cada vez que cometo un fallo.

Nada más iniciar el juego podréis rebautizar al proletario *Tomika*. Una vez llevada a cabo tan compleja misión (^^) deberéis elegir entre tres puntos de la ciudad en la que se requiere un operario de excavadora. Bien, una vez elegido el destino nos haremos cargo de alguno de los trabajillos que nos ofrezcan (*a medida que realizas una chapuza con éxito nuevas tareas son necesarias*).

Una vez a los mandos de la excavadora un mundo nuevo se abre ante tus ojos. La adrenalina sale a borbotones y las manos te tiemblan al ver que el jefe te ha mandado que rellenes huecos con arena.

El manejo es bastante desesperante al principio pero una vez que te centras es de lo más intuitivo. Ya que el juego es compatible con Dual Shock y el mando analógico lo primero será habituarte a que cada dirección de los dos mandos se corresponde a una función diferente:

En el mando izquierdo tienes el control de la base del brazo mecánico, con el que podrás girar 360?, alejar el extremo o acercarlo.

Con el mando derecho controlaremos la sección articulada variando las posiciones u-cóncava y v-convexa de la pala y elevando o haciendo descender el antebrazo mecánico.

Cada uno de los botones L y R se corresponden con cada una de las dos direcciones que cada una de la 2 ruedas-oruga puede seguir (L1 es rueda izquierda adelante y L2 rueda derecha adelante y los R1 y R2 son más de lo mismo pero hacia atrás)

¡¡No desesperéis!! Veréis como tras 2 horas controláis la excavadora como si llevaseis toda la vida haciéndolo ^_~

Parece una tontería pero coger arena es más complicado de lo que parece. En primer lugar tienes que situar los dientes de la pala en una posición incisiva y bajarla al nivel del suelo con el analógico de la derecha para luego, con el mando izquierdo, atraer la pala capturando la dichosa tierrecita. Finalmente levantas la pala, la pones en una posición v-convexa con la que transportarla. El resto es un juego de niños siempre que no cometas el error de intentar desplazarte sin centrar antes el eje mirando al frente.

El juego está cargado de detalles que os sorprenderán como, por ejemplo, no saber la reacción del patrón cuando le digas que el trabajo, según tu parecer, está acabado. Y es que, aunque tienes un tiempo límite, eres TÚ quien decide que el trabajo está ya bien hecho. A gustito, sin prisa. (*Otra cosa es que luego cobres ^_^ jijiji*)

A medida que vayas convirtiéndote en un adinerado maestro podrás adquirir piezas y maquinaria nueva para que tu trabajo sea más llevadero, aumentan la potencia del brazo, o la estabilidad de la máquina (*algo bastante importante si no quieres caerte con todo el equipo ^^*)

Tomika Town wo Tsukurou!! (*algo así como "**Vamos a construir la ciudad de Tomika**"*) fue puesto a la venta el 11/3/99 de la mano de **Tomy** como respuesta a una recreativa similar y con mandos de excavadora de verdad (que pasadaaaa ^o^!!!)

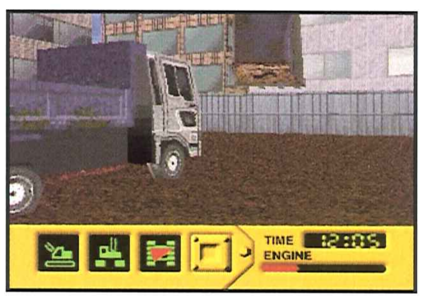
Creo que ya he dicho más de lo que se puede decir de un simulador de...excavadora (^_^UU). Sólo me resta deciros que, en serio, para el stress es ÚNICO. Y si ya tienes un casco amarillo...^_~

Amano











Hay que estar realmente aburrido para echar unas horas a este juego, pero si eres de los que piensan que la vida ya no tiene sentido, juega 20 minutos seguidos a esto y luego mira por la ventana. ¡Que bello es el mundo real!

FANTASTIC PINBALL KYUTENKAI

En **Loading** hemos tratado siempre de tocar los géneros y juegos que los lectores quieren conocer. Sin embargo hasta ahora nadie se ha quejado (mal hecho ¬_¬) de que no hayamos hablado de ningún PinBall. Algo imperdonable teniendo en cuenta la existencia de ***Fantastic Pinball: KyuTenKai.***

Aún dudo si la cara de *MrKarate* se iluminó tanto o más que la mía cuando le dije que en mis manos había caído un *PinBall* japonés para **PlayStation** tan divertido y encantador como éste. El caso es que, lejos de fríos (*aunque molones*) simuladores de PinBall como el ***Worms PinBall*** de **Team 17, *F. P. KyuTenKai*** (*para abreviar ^_^U*) es un juego creado para amenizar esos breves ratos libres en los que lo único que te apetece es ENGANCHARTE a la consola hasta que capas de ampollas separen tus dedos del PAD.

Fantastic PinBall KyuTenKai apareció allá por el cretácico...er...allá por el 31 de marzo de 1995 de la mano de una desconocida compañía: **Technosoft.**

Al igual que muchas producciones japonesas, ***F.P.K***. no tiene otro objetivo que divertir. Nada de sorprendentes animaciones *CG* ni cañeras *BSO´s*. Nada de eso (*o casi :P*): Una mesa de *PinBall* (*que ni es una mesa ^^*) de tres pisos trufados de divertidos duendecillos a los que deberemos ir eliminando a base de bolazos.

Aunque no lo parezca este *PinBall* tiene algo de historia (*típica como ella sola pero, OYE, algo es algo ^_^*). En ella, en el papel de ***Sword Shield*** (*el caballero azul con el nombre más currado de la historia del videojuego ^^*), *Yuuki Tonae* (*una jovencísima y encantadora hechicera*) o *MidoRan* (*una especie de engendro a medio camino entre una tortuga ninja y un dragón empachado de Chococrispies :þ*) trataremos de devolver a nuestro reino al camino de la luz pues ha sido tomado por una serie de malignos demonios de los que tendremos que dar buena cuenta.

La mecánica del juego es bastante sencilla (*es algo más complicado que pulsar los botones de los "petacos" pero bueno ^^U*). Básicamente el objetivo del juego es derrotar a los jefes en unos subjuegos que sólo se activan cuando llevas a cabo determinadas acciones en la mesa de *PinBall* (*por ejemplo, si logras activar el subjuego de la harpía y le cuelas la bola entre las alas entrarás en una pantalla diferente*).

Activar estos juegos no es tarea fácil pues dispones de tres pisos con los que interactuar a base de bolazos. Desde el infernal piso inferior hasta al celestial y colorido piso superior pasando por el decisivo piso medio, todo un delirio de imaginación y buen rollo que se ponen de manifiesto en detallazos como los solos de baile que ciertos personajillos se marcan al derrotar a los diablos moradores del piso superior. Sólo a base de golpear los lugares más recónditos de la mesa lograrás tener la oportunidad de enfrentarte a los jefes.
La única manera de derrotarlos en vencerles en su terreno. Cada uno te pedirá que le derrotes en gestas como un partido de fútbol o incluso en la demolición de un cuarto.

Algunos de los alicientes más llamativos son, por citar algunos, el hecho de poder cargar la bola con poder para destruir más enemigos a placer, la cantidad de tiempo que una sola bola puede llegar a durarte si te curras bien las protecciones, la posibilidad de atizarle a la mesa sin peligro de hacer falta y la MUY agradecida opción de acceder en todo momento a un *PassWord* para retomar alguna partida importante.

Técnicamente el juego no defrauda. A pesar de que el concepto de "gravedad" del juego es algo engañoso y su inmovilismo son un handicap importante estamos ante uno de los mejores *PinBalls* del catálogo de **PSX.**

Los que estéis buscando una "máquina de millón" (*como se llamaban antaño*) que se vayan a por el ya mencionado ***Worms PinBall***, que se lo pasarán "muy bien" embobados mirando como los puntos suben por trillones. Quienes busquen ese "algo más" que hace que cada mes (*si Dios quiere* >_<) estemos todos los *Otakus* pegados a esta sección, quienes disfrutaron de juegos que mezclan el PinBall y la aventura como mi secretamente amado ***Devil Crush*** de **MegaDrive** y quienes babeen con los deliciosos diseños nipones que se vengan conmigo a echar una partidita a ***Fantastic PinBall KyuTenKai*** ^_~ (*0´3 euros la partida, claro*)

Amano
amano_ai@retemail.es









ROBBIT MON DIEU

JUMPING FLASH 3



¿Podríamos decir que un juego es digno de *100% Japón* habiendo aparecido en nuestro país alguno de sus predecesores?. Si alguna vez veo un juego de procedencia americana o europea cuyo protagonista sea un robot con forma de conejito saltarín me retractaré de escribir sobre...***Jumping Flash 3: Robbit Mon Dieu!***

Aún recuerdo cuando en un vídeo promocional del lanzamiento de **PSX** que regalaba (*a un módico precio ¬¬*) la competencia vi por primera vez los juegos de la que sería mi consola. ***Tekken, Ridge Racer***...lo típico. PERO Cuál no fue mi sorpresa cuando vi un juego diferente. Parecía un ***Doom*** pero, joer, el protagonista era un conejo y los escenarios eran preciosos así como las vocecillas y las melodías. Me enamoré.

Han pasado varios años desde que le sigo la pista a la saga ***Jumping Flash*** y, por fin, me he hecho con la tercera entrega (apareció en Japón el 14/10/99 de la mano de **Sugar&Rockets**). Antes de centrarme en el juego que nos ocupa hagamos un poco de historia:

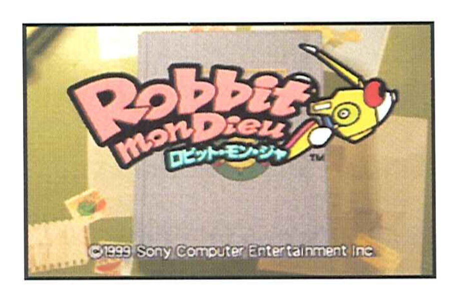
En un planeta muy, muy lejano (*donde probablemente no llegaba* ***Loading*** *a tiempo a los kioskos*) un malvado personaje llamado *Baron Aloha* y su séquito de mutantes se apropiaron de gran cantidad de bienes para darse unas vacaciones bestiales.
No pudimos consentir eso. A bordo de nuestro conejo robótico (*armados con nuestro láser, nuestras armas especiales y una piernas capaces de romper varias leyes físicas con tal de saltar hasta el cielo*) pusimos en su lugar al *Barón.*
Eliminado el problema pudimos continuar nuestra labor de solucionar los pequeños problemas de la gente por todo el universo conocido.
La paz duró poco, pero gracias a nuestro recién estrenado triple salto logramos hacernos cargo de la invasión de *MuuMuus* y otros seres ridículos con que el *Barón Aloha* parece que quiso llenar su vacío.
Ahora es el presente. Nuestro servicio de pequeñas soluciones para gente corriente de todo el mundo nos llevarán por todo el universo en busca de problemas. ***Robbit Mon Dieu*** es el título de una nueva aventura que está a punto de comenzar ¡¡Ya era hora ^_^!!

Supongo que a estas alturas todos conocéis la mecánica de la saga. Desde el interior de un conejo robot y en perspectiva subjetiva nos vemos inmersos en el típico juego de plataformas 2D con la particularidad de que ahora todo es en 3D. Esto nos permite tener una gran cantidad de mundos para explorar (*hay fases con un diseño tan espectacular que muchas veces olvidaremos la misión y nos dedicaremos a explorar y a ver hasta donde podemos llegar*)
Las armas de nuestro representante de la *U.C.S.* (*Universal City Service*) son el lanzamiento de misiles y de proyectiles especiales, aunque lo más destacado es el triple salto del que disponemos. Sin él sería imposible llegar a lugares altos del juego. Gracias a nuestra capacidad de saltar de nuevo una vez que estemos en el aire pasaremos gran parte del tiempo sobrevolando y temiendo pisar en falso, pues aquí caer al vacío significa un rotundo Game Over.

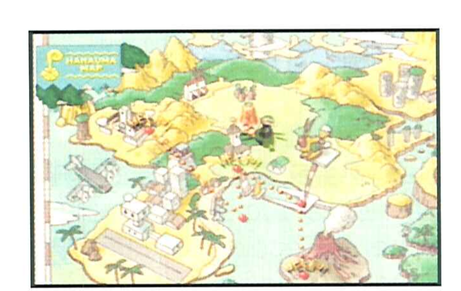
De todas formas centrémonos en ***Robbit Mon Dieu*** y en el universo que los chicos de **SCEI** y **Sugar & Rockets** han creado para nosotros en esta ocasión.
Todo comienza con la llamada de un chico que no puede llegar a su casa. Esto nos lleva al planeta *Hanauma*, un lugar peculiar plagado de una tremebunda variedad de lugares y razas. De esta manera nos meteremos de lleno en una historia en la que cazar ranas, superar pruebas de habilidad, localizar huevos, eliminar fantasmas, pasar a











través de aros a lo ***PilotWings*** y un largo etcétera que hace que este juego no parezca terminar nunca ^_^.

Realmente este juego toca mis dos venas más sensibles: entornos 3D preciosos y un ambiente japones de lo más kawaii ^^

Sin embargo sigue tropezando en la misma piedra que sus predecesores: ***Jumping Flash*** es muy soso. La acción no es frenética sino que es pausada y diseñada para que un chaval japonés no se tenga que romper demasiado la cabeza o bien para que un jugón como nosotros quiera echar una partida de algo fresco y diferente (rescatar unos calzoncillos que han salido volando por el viento es algo...original ^^).

Pero no debemos echar esto en cara a los programadores. Desde la primera entrega quedó bastante claro que su intención no era crear un juego legendario por su impecable jugabilidad sino que han pretendido (*y conseguido*) crear en ***Robbit Mon Dieu*** un mundo divertido poblado por una "fauna" de lo más pintoresca (*como el malévolo y envidioso Toril-Chan, El Capitán Hanada, el sexy Jhonny, etc, etc...)*

Técnicamente este plataformas está bastante currado aunque, claro está, hablamos de un producto para niños muy niños *(como yo más o menos* ^_^) que, si lo comparamos con un "lo que pudo haber sido" pierde bastante. Y es que con deciros que lo más impactante es su calidad sonora y sus divertidas intros os lo estoy diciendo todo *(no me imagino la de castings que habrán tenido que hacer para encontrarse a esos Seiyuus* ^o^).

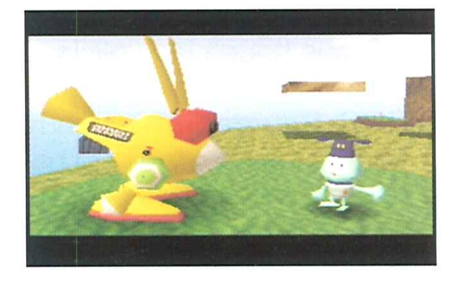
Si tenéis la oportunidad de haceros con él no penséis en echaros atrás por el tema del idioma. Las misiones suelen estar perfectamente explicadas (te enseñan el itinerario y algunos detalles al principio de cada fase) no suele quedar mucho espacio para la duda.

Tal vez el mayor impedimento que os vais a encontrar por no saber japonés será el tema de comprar con las *Kiwi-Coins* que iréis recibiendo como recompensa pero, a fin de cuentas, o llevo medio juego pasado y no me han hecho ninguna falta (*ya os digo que es sumamente fácil el juego*)

La verdad es que, como dice *Peter Bartholow*, debemos confiar en que en breve aparezca una auténtica secuela de calidad como ocurrió con el ***Pocket MooMoo*** sin perder de vista pequeñas joyas como este ***Robbit Mon Dieu***.

Podéis dormir tranquilos. Si eso ocurre en estas mismas páginas lo sabréis ^_~.

Amano
amano_ai@retemail.es















ULTIMA HORA

DESVELADAS LAS NUEVAS ENTREGAS DE

LOS CAPÍTULOS 9 - 10 - 11 SON PRESENTADOS INESPERADAMENTE

Parece que la saga ***Final Fantasy*** es la única que se le puede meter a las mentes occidentales con una cuchara. Los ingredientes son guiones de lujo, luchas espectaculares y fantásticas animaciones *CG* que hacen las delicias incluso de las personas que no acostumbran a jugar los *RPG*. **Square Soft** es una autentica líder en este campo, y ello lo ha demostrado durante estos años con juegos como la saga ***Seiken Densetsu*** (***Secret of Mana***), ***Chrono Trigger/Cross*** y algunas pequeñas inclusiones en otro tipo de juegos, como las luchas (***Tobal***) o los matamarcianos (***Einhander***) pero siempre con los *RPG* por bandera.

Aprovechando el ***Millennium show*** que se ha celebrado recientemente en Japón, **Square** ha anunciado sus siguientes lanzamientos, entre los que destacan nada menos que ¡¡las tres próximas secuelas de ***Final Fantasy***!!. Curiosamente, mientras que entre la séptima y octava entrega de ***Final Fantasy*** pasaron más de tres años, para las próximas tres partes sólo serán necesarios dos años. Eso sí que es seguridad en ventas y no otra cosa...





Final Fantasy IX

Después de varios meses de espera sin nuevos datos significativos de *Final Fantasy IX* ahora por fin sabemos con seguridad que esta entrega sera para **Playstation** (había dudas si seria para **PSX** o **PSX2**) de modo que solo cabe esperar un poquito para disfrutar de el juego. No se tienen fechas exactas del lanzamiento, pero es de esperar que sea antes de fin del año, aunque se rumorea que sera poco antes de la aparición de su décima parte. Esto seria una tontería, pues como veréis, aparecerán tres títulos de ***Final Fantasy*** en el plazo de poco mas de un año.

Ya pudimos ense aros en nuestra primera publicación de **Loading** algunas ilustraciones y datos de lo que seria este juego. Los dibujos desconcertaban al mostrarnos de nuevo el aspecto *super deformed* en los personajes, y eso nos hace pensar que **Square** quiere que la saga mas prolifera no sea encasillada de ninguna forma, y que también sea muy versátil. Mientras que todos pensábamos que ***Final Fantasy*** pretendía evolucionar entrega tras entrega hacia una realidad cada vez mas cercana este nos muestra un juego desenfadado y un aspecto quizás algo mas infantil. Y es que la calidad de la potente espacian **Silicon Grafics** que dispone **Square** (una de las dos mas potentes del mundo) ahora no tendrá que esforzarse tanto como en su anterior entrega por crear unos personajes casi reales, y tendrá que limitarse a un dise ador con personajes algo cabezones, con grandes ojos y narices casi inexistentes.

Lo cierto es que este echo quizás eche hacia atrás a algunos jugones americanos y europeos que no están acostumbrados a este aspecto *SD* (o *semiSD*) que nos quiere hacer llegar **Square**, y posiblemente el juego no alcance el éxito de ventas de su octava parte por este simple echo. Y no, yo no estoy desacuerdo en el nuevo aspecto del juego, al contrario, los personajes *SD* siempre gozaron de una total simpatía hacia mi persona, pero se de buena tinta que no es así para gran parte del resto del mundo (ya he tenido discusiones sobre el tema con varios chavales que no quieren que los *sprites* de sus juegos se vean cabezones de mas) y quizás eso influya en las ventas del juego.

De echo en un principio pensamos que las ilustraciones ofrecidas eran de una secuela de ***Final Fantasy Tactics***, ya que es el mismo diseñador y un mundo parecido.

Otro punto a debatir el retraso tecnológico del mundo en el que se mueven. ***Final Fantasy*** cada vez se adentraba en un mundo mas futuristico con maquinarias mucho mas avanzadas, pero ahora vuelve a un mundo similar al que pudimos ver en ***Final Fantasy V*** o ***VI***. Caballeros con armaduras, magos con trajes largos, dragones amigables y malignos y los ingredientes clásicos del *heroic fantasy* vuelven a predominar en esta entrega.

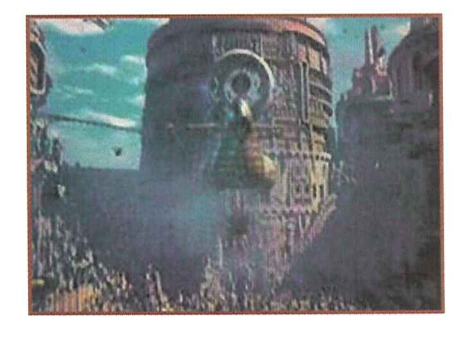
El tipo de juego se mantiene similar a lo que pudimos ver en las dos partes para **Playstation**, y nos muestra decorados *pre-redendizados* sobre los que nuestros personajes poligonales podrán ejercer varios tipos de acciones. Por otro lado tenemos las luchas que también se mantendrán intactas y nos introducirá en un completo entorno 3D, pero se vera aumentado el numero de personajes controlables para estos momentos a 4. Es posible (y casi seguro) que los menús, posibilidades y estrategias sufran bastantes cambios (como pasaría del ***FFVII*** a ***FFVIII***) esperemos que para bien.

Sobre la historia, **Square** no ha que rido revelar nada todavia, pero por ahora sabemos como se llamaran de algunos personajes protagonistas, así que nombres como *Zotan*, *Pipi*, *Garnet*, y *Steiner*. Serán bastante escuchados durante el juego. Naturalmente no faltaran los chocobos, la historia de amor, las paranoias del protagonista que tendrá que superar y un personaje con el nombre de *Cid* que son los únicos puntos de conexión entre todos los ***Final Fantasy***.



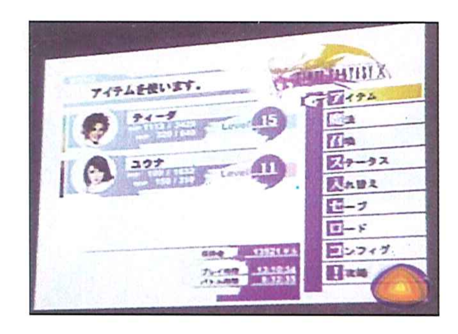
PRIMERAS IMÁGENES FFIX











Final Fantasy X

Hasta ya tienen el logotipo y fecha aproximada de lanzamiento de la décima entrega de ***Final Fantasy***. 200, y la plataforma, como no, la esperadísima **Playstation 2**.

Naturalmente este es un título que se espera exprimirá en gran cuantía las capacidades de **PSX2**, y nos muestra de nuevo personajes realísticos con unos acabados impecables. Aún siendo un proyecto del cual apenas se acaban de conocer datos, parece que ya esta bastante avanzado, y se espera que para la primavera del próximo año ya esté en las tiendas niponas a disposición de cualquier japones que lo quiera (seguramente se pasarán varios días en la puerta de las tiendas para hacerse con su copia como viene a ser habitual con muchos títulos) y que quiera disponer del que posiblemente sera el titulo mas interesante del año.

Gracias a la potencia de **Playstation 2**, el juego se moverá por un espectacular y majestuoso motor 3D lleno de detalles, belleza y por supuesto peligros. Aparentemente desde las pocas imágenes que se han podido ver del juego, manejaremos un enorme protagonista perfectamente acabado de forma similar a juegos como ***Tomb Raider***, ***Tenchu*** o ***Rising Zang***. Ciertamente estos son datos especulativos, ya que **Square** no ha dicho mucho mas aparte de mostrar las imágenes. Eso si, ya se sabe el aspecto que tendrán los dos personajes principales. El protagonista, otro guaperas llamado *Tida*, de aspecto similar a *Squall* pero con el pelo mas desorganizado y ropaje mas informal, que se vera acompañado de la que seguramente acabara siendo su pareja, *Yuna*, que también tiene cierto parecido con *Rinoa*.

Seguramente este titulo sufrirá algún retraso con las fechas previstas, pero solo queda esperar al año 2001 para conocer con nuestros propios ojos lo que encierra la décima parte del *RPG* más famoso de la historia.

Final Fantasy XI

¿Cómo puede ser que sin haber terminado ***Final Fantasy IX*** y ***X***, **Square Soft** haya comenzado con el ***XI***? ¡Si que van rápidos estos chicos!. Y es que los responsables de la compañía japonesa dejaron caer una cascada de imágenes de lo que será la onceava parte del ***Final Fantasy*** por las pantalla del *Millennium show*.

Los datos que de los que se tiene constancia son mas bien pocos. Con el sub-título de *Online Another World*, nos quieren dar a entender que la nueva evolución va a conseguir que juguemos partidas a través de internet con otros jugadores de todo el mundo. Esta no es una idea original, pues el **Sonic Team** ya estaba trabajando en un proyecto similar llamado ***Phantasy Star Online***. Se dispondrá de dos modos de juego, el normal, en el cual seguirá una linea argumental ya predefinida y el juego *on-line* que ofrecerá múltiples posibilidades.

Estos títulos abren un camino en lo que seguramente sera el futuro de los juegos de rol, y dará mucha mas emoción e intriga sobre lo que puede suceder en el juego (no se pueden crear guías completas ya que jamás se podrá saber como podrán inter actuar el resto de jugadores en cada momento) y una mayor versatilidad.

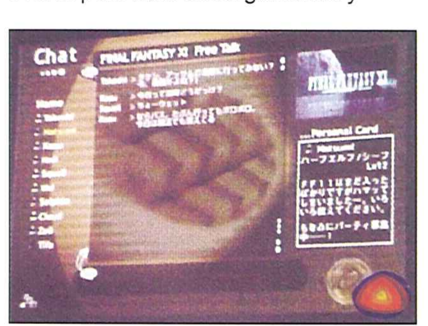
Los gráficos estarán a medio camino del ***Final Fantasy VIII*** y el ***IX***, Con personajes realistas (diseñados por *Takehiko Inoue*, responsable del varios mangas, siendo el mas famoso ***Slam Dunk***) pero moviendose de nuevo en un mundo de fantasía heroica muy bien definido y lleno de colorido.

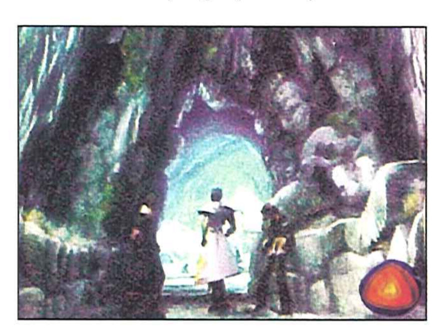
Se rumorea que este titulo aparecerá a mediados de año 2001 (¡¡dos ***Final Fantasy*** en el mismo año!!). Aparentemente para **Playstation 2** (Eh, también podría ser para **Pc**, ¿no?).

Square Soft quiere que las posibilidades de este titulo sean casi infinitas, y gracias a nuestra conexión a internet podremos bajar estrategias de lucha, música, ampliaciones, parches para el juego o simplemente hablar con otros jugadores en el *chat* del juego.

Parece que la compañía del “cuadradito” no quiere dejar pasar la gallina de los huevos de oro, la pregunta esta en si con tanto ***Final Fantasy*** seguido no saturará el mercado. De todos modos, viendo la cantidad de adeptos que gana la saga a cada entrega, parece improbable que llegue a fracasar. Yo, por lo pronto, estaré atento a posibles nuevas noticias para adornar de lágrimas los ojos de los fans de esta saga en la que predominan la acción, el romanticismo, la imaginación y los *chocobos*.

Mangafan
mangafan@teleline.es



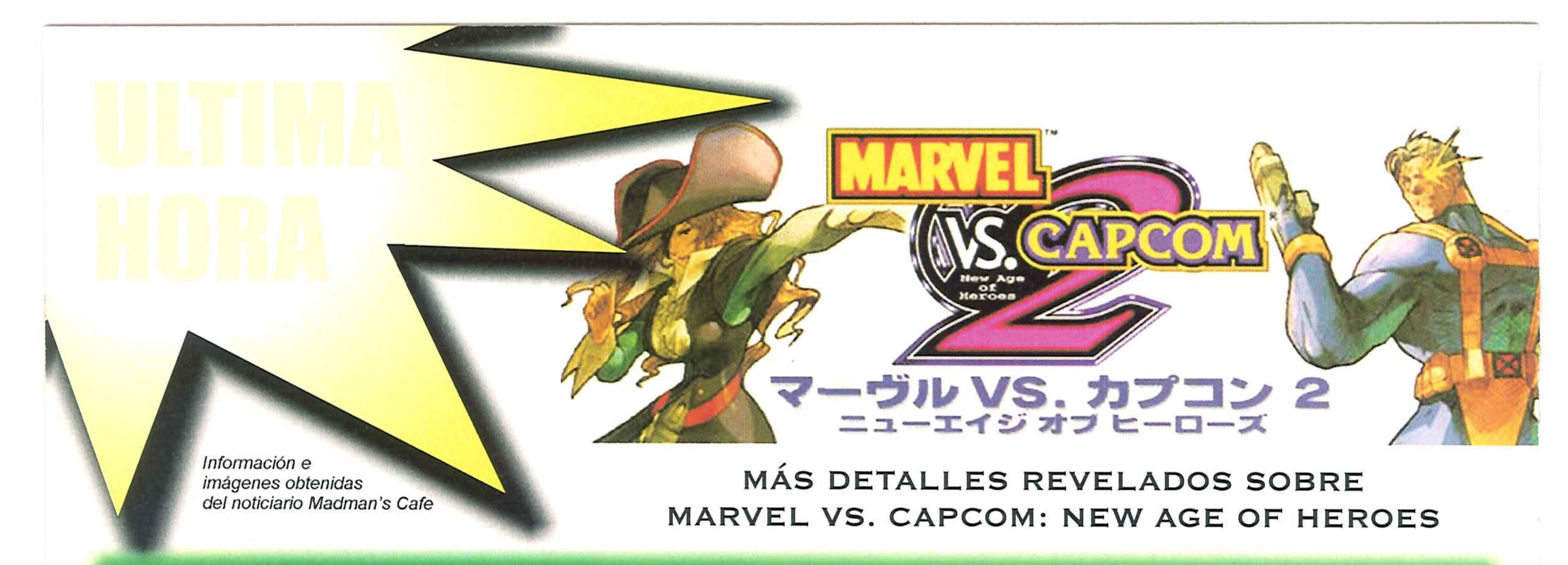






84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
MÁS+ MANGA
Marzo
Número 1 / año 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €
ARISU, mitología en dibujos
POKEMON
BOKU NO CHIKYUU O MAMOTTE please save my earth
RUROUNI KENSHIN
ZETSUAI
MÁS+ MANGA
REVISTA
+
CD ROM
+
8 PRIMERAS CARTAS DE
TAROT
Colecciona el tarot manga
y aprende a echarlo.
PRÓXIMA ENTREGA:
Las 7 cartas siguientes
y las primeras instrucciones.
Nº 1
Ya a la venta
I
O
II

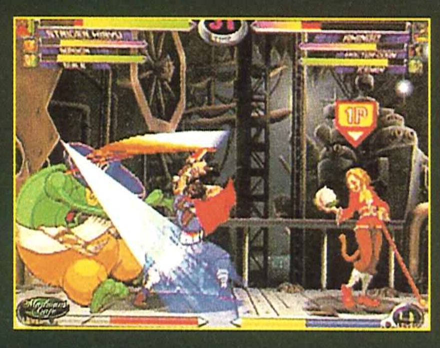
ULTIMA HORA



Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe

MÁS DETALLES REVELADOS SOBRE MARVEL VS. CAPCOM: NEW AGE OF HEROES







Apenas cerrábamos la revista cuando **Capcom** ha soltado nuevos e interesantísimos datos sobre la última entrega de su saga imposible de lucha: ***Marvel Vs. Capcom 2***. Como complemento del artículo que *Spidey* ofrece en la página 18 de este mismo número, he aquí la nueva información obtenida sobre este ansiado título.

Diferencias entre las versiones *arcade* y consola: Los personajes seleccionables desde un inicio serán diferentes entre ambas. La plantilla contará con 18 personajes que aparecerán en las dos versiones, y en el caso del *arcade* se le sumarán otros 10 (ver foto de selección en la página 85). Mientras que en **Dreamcast** estos 10 no se podrán elegir, sí que se podrá jugar con otros 6 con los que de entrada no se podrá jugar tampoco en la versión *arcade* (se supone que el resto de personajes, hasta 52 en ambas versiones, se irán desbloqueando poco a poco). Mediante el uso de la *Visual Memory* de **Dreamcast** se podrán desbloquear los personajes (pasaremos los luchadores del *arcade* a casa mediante una ranura para la *memory card* que la maquina, obviamente en Japón, tendrá colocada para solo ese uso).

Golpes: El juego hará uso de tan solo 4 botones, habiendo eliminado los golpes medios (tal y como pasa en ***SNK Vs. Capcom***). En la beta colocada en Japón del ***Marvel Vs. Capcom 2*** se pueden efectuar golpes medios presionando el botón de puño flojo dos veces (rápidamente). Mediante la pulsación de los dos puños sacaremos a uno de los compañeros, y mediante las dos patadas al otro.

SnapBack: Los jugadores pueden ahora obligar al rival a abandonar el combate, obligando a alguno de sus compañeros a salir en su lugar. Este nuevo estilo de combate se ha definido como "*SnapBack*". Dependiendo del botón que empleemos para hacer esta nueva técnica (puños o patadas) sacaremos a uno u otro de los personajes rivales en espera, y el luchador expulsado del combate no podrá regresar a la acción durante un breve espacio de tiempo (su barra de vida aparecerá tachada con una *X*).

Assist Type Select: El sistema de variación de asistencia de las anteriores entregas (o sea, sacar al compañero en cualquier momento) ha sido totalmente remodelado. Ahora, los jugadores podrán escoger entre el tipo de asistencia va a tener cada personaje. Cada uno cuenta con 3 tipos de asistencia, entre las que se encuentran las acciones de anti-aire (por ejemplo, que *Ryu* salga y haga un *shoryuken*, parando un ataque aéreo), acción de proyectil (*Ryu* sale y hace un *hadoken*) y de recuperación de vida.

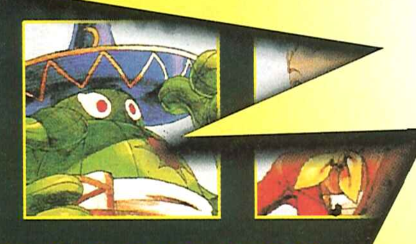
El 23 de Marzo aparecerá ***Marvel Vs. Capcom 2*** tanto en versión *arcade* como en **Dreamcast**.

Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com



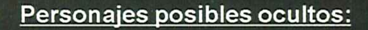
Psylocke vuelve al panel de selección de personajes haciendo gala de su cuchillo psíquico. Toda una alegría visual para sus miles de fans. ^_^ Mutant rulezz!!




UNA PLANTILLA DE ¡¡¡52 PERSONAJES!!!!

Se dice rápido, pero 52 personajes hacen de este juego el de mayor plantilla de luchadores, quitándole el puesto a KOF98, con 51.



Luchadores que Capcom ha desvelado de Marvel Vs. Capcom 2:

Capcom: Guile, Amingo, Ryu, Son Son, Gouki, Zangief, Rubi, Jin, Anakaris, Hayato, Morrigan, Bulleta, Strider, Captain Comando, Sakura, Jill y Tron.

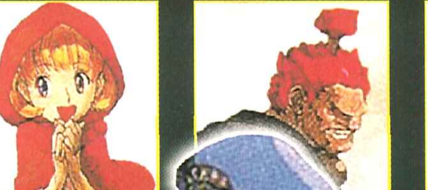
Marvel: Cyclops, Magneto, Marrow, Cable, Psylocke, Rogue, IceMan, Gambit, Captain America, Spiderman, Juggernaut, Doctor Doom, Venom, Hulk, ShumaGorath, Wolverine y Wolverine sin exoesqueleto de adamantium.

Personajes posibles ocultos:

Estos personajes han aparecido a lo largo de la saga, en X-Men Children of The Atom y en Marvel SuperHeroes, con lo que es posible que sean rescatados para la ocasión: Dientes de Sable, Nash (Shadow), Dan, Ken, Chun-li (o Shadow Lady), Iron-Man (o War Machine), Mephisto, Dhalsim, Vega, Ohmega Red, Rockman, Roll, Storm, Colossus, Silver Samurai, Spiral, Thanos y Centinel.

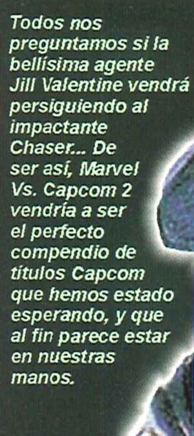
Si todos estos estuviesen en plantilla, conseguiríamos justamente alcanzar los 52 luchadores, aunque es bastante probable que la cosa cambie...









Todos nos preguntamos si la bellísima agente Jill Valentine vendrá persiguiendo al impactante Chaser... De ser así, Marvel Vs. Capcom 2 vendría a ser el perfecto compendio de títulos Capcom que hemos estado esperando, y que al fin parece estar en nuestras manos.





FINAL FANTASY

Extraída del CD Final Fantasy Pray
Tema central Final Fantasy IV
Título: Hikari no Naka e (En la luz)

LETRA ORIGINAL JAPONESA

I'll let my heart
Fly to the sky's end
Soon I'll be with you
Since no one else is

I listen closely
To the sound of the rain
As I'm buried in
The words that I hold back

I see the empty sky in those vacant eyes
That my heart can't copy
I'll wait for you right here
Please hurry and wake up

I'm sure that someday
You will open The locked door
Even if you're confused

When you find the key to your box of memories
Something might break through
The voice that called for you, or the song you loved
Aren't reaching you now

I'm sure that someday
The ship sinking in the darkness
Will lead you
Into the light

LETRA INTERPRETADA EN ESPAÑOL

Haré que mi corazón
vuele al extremo del cielo.
Pronto estaré contigo,
cuando no haya nadie.

Escucho atentamente
el sonido de la lluvia,
como si me enterrase entre
las palabras que me detuvieron.

Veo el cielo vacío en esos ojos libres
que mi corazón no pueden copiar.
Te esperaré aquí.
Por favor, date prisa y despierta.

Estoy segura que algún día
abrirás
la puerta cerrada con llave,
incluso si te encuentras confundido.

Cuando encuentres la llave a tu caja de recuerdos
algo podría atravesar
esa voz que te llama, o la canción que adorabas
y que ahora no puedes reconocer.

Estoy segura que algún día,
la nave que te lleva por la oscuridad
te transportará
en la luz.

GUITAR FREAKS 2nd MIX ORIGINAL SOUNDTRACK



Las nuevas composiciones de ***Guitar Freaks***, aparecidas en la secuela que este mes se estrena para **PlayStation**, superan con creces las músicas del juego original. Punteos acompañados de varios temas vocales.

DRUMMANIA ORIGINAL SOUNDTRACK



Y si queréis escuchar los temas mejor llevados de la compañía **Konami**, al menos en lo que respecta a simuladores musicales, no dejes escapar este magnífico CD. Desde la redacción os aseguramos que es bestial.

EN EL TINTERO

THE ADVENTURES OF ROBIN LLOID



TACTICAL ARMOR CUSTOM GASARAKI



TRUE LOVE HISTORY



DRAGON KNIGHTS GLORIOUS



THE BAND OF MEYMAY KNIGHT



VIB-RIBBON



WILD BOATER



YU-GI OH!
SHIN DUEL MONSTERS



ART TRUCK BATTLE 2



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

DANCING STAGE. FEATURING TRUE KISS DESTINATION



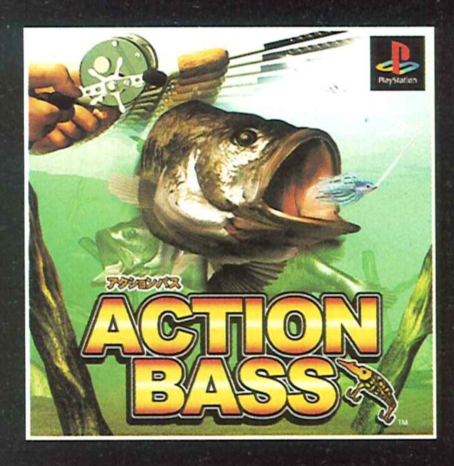
MUSCLE RANKING VOL.1



PLANET DOB



ACTION BASS



BEAST WARS METAL



PRISONER



BREAK VOLLEY



SUBMARINE HUNTER SYA-CHI



SEVEN LITHOGRAPHS IN SHINING ISLAND



EN EL TINTERO

ART CAMION



THE REPORTAGE BEYOND THE SEA





RAMEN MAKER



PLANET LAIKA



PET PET PET



ROBOT x ROBOT



DERBY CRIS BOL



WIZARDRY - NEW AGE OF LLYLGAMYN



PURUMUI PURUMUI



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

JIKKYOU JAPANESE LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER



MONSTER COLLECTION



SCHOOL MYSTERY SUPERLITE 1500



MY HOME DREAM 2



KLAYMEN GUN-HOCKEY



DX JINSEI GAME III



ALL STAR TENNIS '99



PRO-MAHJONG KIWAME TENGENSENHEN



JINGUJI SABURO · TOMOSHIBI GA KIENUMANI



EN EL TINTERO

ROCKY & HOPPER 2







WHITE DIAMOND



SIDE BY SIDE SPECIAL 2000



GALLOP BLOOD MASTER



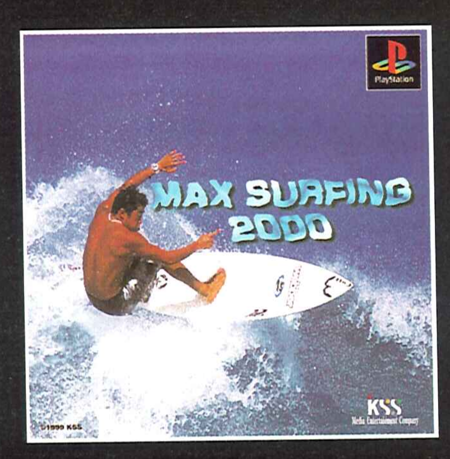
SOUMATOU



CHARMERA



MAX SURFING 2000



SUPER ROBOT WARS 2



SECCIÓN EMULADORES

THE IMPACT - MÁS DECEPCIONES EN LA LINEA DE FUEGO

The Impact llega a nuestras manos con cierto retraso con respecto a la fecha fijada en un principio. Por fin podemos "disfrutar" de este emulador en todo su "esplendor".

El motivo del retraso no fue otro que un falso rumor que fijaba la fecha de lanzamiento de ***The Impact*** (así como la de muchos otros) en el día de Navidad. Días antes, los emuladores que, se suponía, aparecerían en tan señalada fecha, se fueron retrasando o desmintiendo en el momento, justo antes de su aparición, de modo que al final en Navidad no tuvimos ningún lanzamiento significativo.

Lunes, 3 de Enero del año 2000, esa fue la fecha del lanzamiento oficial. Los que disponían de las *roms* tan solo tenían que bajar un pequeño fichero de 175kb para ver llevarse una gran desilusión con un prometedor emulador.

Ante un sencillo menu fácilmente configurable, el que más o el que menos tiene un pequeño problema para ejecutar algún juego. El emulador apareció únicamente con los *drivers* **OPEN GL**, pues al parecer los de **DirectX** y **Glide** no estaban todavía bien depurados. Estos aparecieron un día mas tarde.

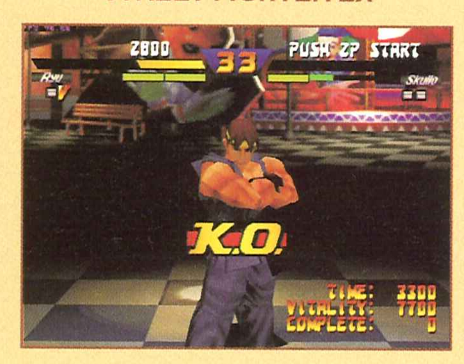
Tan solo soportaba algunos de los juegos prometidos. 8 en total, los que ademas 4 son versiones del ***Street Fighter EX*** (***EX*** y ***EX PLUS*** y las diferencias entre la versión americana y la japonesa) junto a ***Justice Gakuen***, ***Rival School*** (estos dos también son el mismo pero en versión japonesa y americana) ***Toshinden 2*** y ***Psychic Force***.

La lentitud que pudimos sufrir con según qué juegos hacía insufrible cualquier opción. O el *Skip frame* lo hace demasiado brusco, o la lentitud lo hace injugable. Juegos como el ***Street Fighter EX*** tan solo alcanzan 30fps, y encima hay que desactivar la música para que llegue a esa velocidad (de lo contrario no supera los 3 o 4). El único juego del que se puede disfrutar es el ***Psychic Force*** (por cierto, uno de mis favoritos), siendo el más lento el ***Toshinden 2***.

PSYCHIC FORCE



STREET FIGHTER EX



RIVAL SCHOOL



TOSHINDEN 2



Por lo demás, está bastante bien. Los juegos funcionan sin ningún fallo gráfico, y la música y sonidos son casi perfectos. Aunque cargan demasiado.

Una cosa es cierta, si dispones de estos juegos para **PlayStation**, mejor que los uses en **Bleem!** Que funcionan a mayor velocidad con sonido incluido. **The Impact**, al fin y al cabo es un emulador de la placa **Capcom ZN-1** y **ZN-2** y algunas placas basadas en **PlayStation** versión arcade.

En este punto podemos encontrar una controversia, pues **Impact** tiene mucho futuro y seguramente mejorara rápidamente en un corto espacio de tiempo (en tan solo un día ha mejorado su velocidad en 10fps), mientras que **Bleem!** es un proyecto mucho más avanzado, y su mejora es lenta. La razón quizás está en que **Bleem!** Intenta emular todo un sistema, y **The Impact!** solo intenta que funcionen correctamente unos pocos juegos. También podemos decir que **Bleem!** Tiene el problema de ser un producto de pago, pero, ¡Qué demonios! El que no esté de acuerdo, que no se haga con el emulador...

Volviendo al tema de **The Impact!**, últimamente han aparecido bastantes *drivers* para dicho emulador, y es que parece que lleva un código muy parecido al de **PSemu Pro**, y se pueden usar los mismos archivos de video del emulador de **PSX**. Para terminar, **The Impact!** únicamente necesita mejorar bastante su velocidad y la posibilidad de cambiar la configuración sin salir del emulador, aparte de algunos detalles sin mucha importancia. Después de eso, solo quedara añadir juegos a la lista de *arcades* soportados ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

ÚLTIMA ENTREGA (III) MARVEL Vs. CAPCOM. ESPECIAL ROCKMAN



Frikilandia

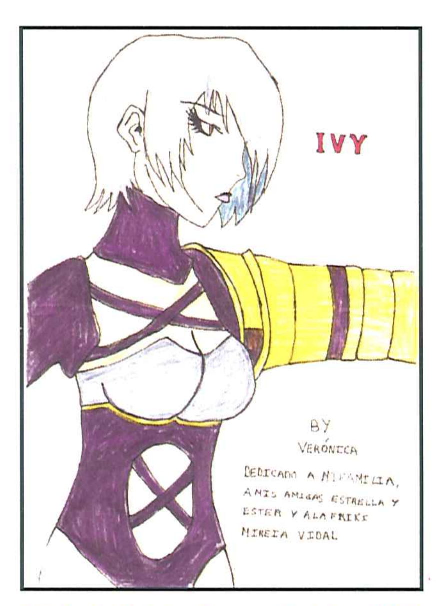
El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

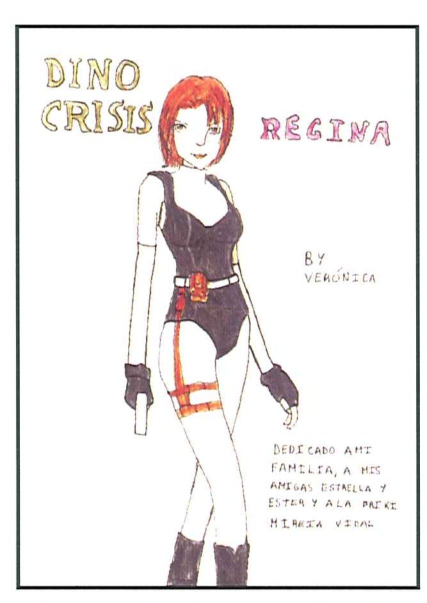
Este mes la mayoría de las cartas, aparte de halagos y elogios de todo tipo, se han centrado en una sugerencia prioritaria para la mayoría de vosotros, la demanda de guías de golpes para los más conocidos juegos de lucha (sobre todo los de **Capcom** y **SNK**). Tranquilos, estoy dispuesto a darle la tabarra a *Mr.Karate* y a plantarme en su casa las veces que haga falta hasta que edite de una vez la tabla de especiales del **K.O.F** que tanto estáis deseando. A base de insistir, las reivindicaciones de vuestras cartas tendrán su fruto y yo entre otros estaré aquí para abogar vuestras demandas. Ha sido todo un gustazo para el equipo el saber lo encariñados que estáis con ***Loading***, es toda una satisfacción comprobar que somos la revista favorita para la mayoría de los que nos escribís. Veo por vuestras cartas que incluso le tomáis cariño a los redactores por las opiniónes que vierten sobre sus comentarios, en esto *Mr.Karate*, *Solid Snake* y *Megaman* se llevan la palma. Nos enorgullece sentirnos queridos por vosotros, que mes a mes sois la fuente de nuestro ánimo ^_~.

Mª Jesús Portolés Sánchez (Valencia) nos confiesa ser una acérrima consolera, Segafan, Sonicfan, Otaku Slayerfan y dibujante mangaka, y dice sin duda que ***Loading*** es la revista que más le llama la atención y le parece la mejor del sector del videojuego en nuestro país por el simple hecho de comentar juegos de importación. Dada su tremenda afición nos sugiere que alguna vez pongamos un dossier de la saga ***Sonic***, también pide un ranking ya que los de las demás revistas no le convencen. Plantea alguna que otra pregunta curiosa como la posibilidad de que *Nick Carter* pueda protagonizar la película del ***Final Fantasy***, también pregunta por los orígenes de ***Sonic*** y pregunta por qué a los americanos les gusta cambiar detalles en las historias de los juegos como por ejemplo que *Guile* sea el "prota" en la peli de ***Street Fighter***.
Nos cuenta su vida de buena consolera describiendo todas las consolas distintas que ha llegado a adquirir a lo largo de su vida y nos manda un precioso dibujo de *Cloud* y de *Tifa*.

Carlos Javier Moscat Navarro (Alicante) nos halaga junto con su amigo *Alberto Jaén Ruiz* diciendo que nuestra revista les ha cambiado la vida para mejor y nos anima a seguir sacando unos CDs tan cojonudos. Cada uno de ellos nos manda un dibujo muy bien coloreado, el de *Alberto* es de *Vincent* del ***Final Fantasy VII*** y el de *Carlos* es de *Dan Hibiki* del ***Street Fighter Zero*** y nos pregunta si tiene alguna relación con *Ryo Sakazaki* del ***Art of Fighting***. Le llama la atención que en uno de los especiales de *Dan* en el ***Pocket Fighter*** salga un personaje misteriosamente parecido a *Takuma*, el padre de *Ryo*. Pues bien tocayo, *Dan* tan solo es un personaje que parodia al ***Art of Fighting*** haciendo una burla "indirecta" a los personajes de **SNK** con todo golpe o especial que realice. De ahí que lo pongan tan patético y se metan con él. **SNK** y **Capcom** siempre se han tirado indirectas desde el inicio de las andaduras de la compañía de Osaka en el mundillo de los juegos de lucha, indirectas que ahora ser convierten en guiños con la aparición del ***SNK VS Capcom***.



Dibujo de Verónica Casares (Badalona, BCN)



Dibujo de Verónica Casares (Badalona, BCN)

Cesar Valladares (León) empieza contando que lleva 5 años estudiando japonés y que le atrae nuestra revista por su predilección sobre el material existente en la tierra del sol naciente. Nos dice que por fin ha encontrado la revista con la que siempre ha soñado, pues además de tratar los juegos de importación, también cuenta cosas de manga y anime que es junto con los videojuegos su otro amor platónico y que con el CD que trae repleto de cosas interesantísimas el resultado es una revista en la que vale la pena gastarse el dinero. ¡Larga vida a LOADING!
Sus mangas favoritos son: ***YuYuHakusho, Ranma*** y por supuesto los basados en ***Garou Densetsu*** y ***King of Fighters***. Los juegos que más le vician son ***K.O.F Kyo***, ***Samurai Spirits***, los de pesca y ***Gamera 2000***. El resto de sus aficiones son el diseño gráfico, dibujar, la música punk-Hardcore y el vodka. Nos manda un excelente dibujo en donde se ha pintado él mismo babeando detrás de la maciza *Mai Shiranui*. Nos manifiesta

CORREO Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

que estaría dispuesto a colaborar en la revista y le gustaría que citásemos su dirección de correo electrónico para intercambiar dibujos y material relacionado con ***K.O.F*** y ***Capcom***.

anpanboy@mixmail.com

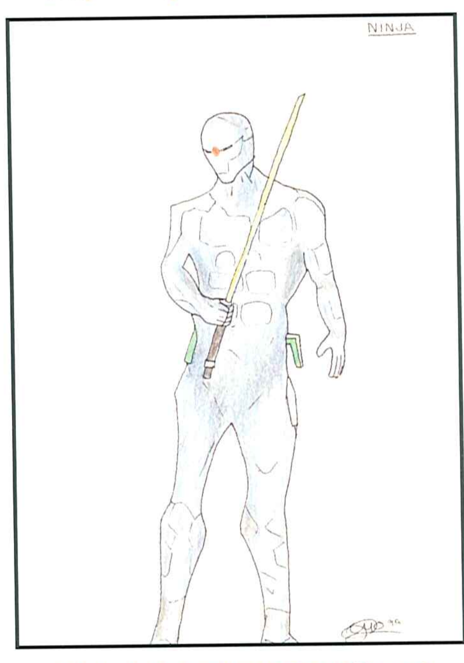
Antonio Salmeron (Valdemoro) nos relata que hoy día a la hora de crear un buen juego no son suficientes unos buenos gráficos y música sino una buena historia. Juegos como ***Metal Gear Solid***, ***Final Fantasy***, ***Resident Evil*** o el ***Silent Hill*** nos introducen de lleno en un juego con argumento espectacular que mas de un guionista de *Hollywood* hubiese querido firmar. Cuenta que de hecho, se está trabajando en una adaptación de ***Resident Evil*** a la pantalla grande, a cargo de *G. Romero*, director de la noche de los muertos vivientes (muy propio) y que está sufriendo contratiempos con el guión (¿por qué no utilizan el del juego?), y que podría titularse ***S.T.A.R.S***. Espera que no se carguen el guión como en ***Street Fighter***.
Nos narra su gran entusiasmo jugando a juegos con buenas historias como el ***Metal Gear***, donde sus magníficas escenas generadas por la play y su historia, hacen más divertido ver que jugar, junto a lo de meterte en la piel del héroe: cuando lo de ***Psico Mantis*** movía el *pad*, las setenta y pico horas en el ***Final Fantasy VII*** el conocer la historia de cada personaje o el triángulo amoroso *Tifa-Aerith-Cloud*, los impecables videos que hacen pensar que como la tecnología siga así dentro de 5 o 6 años vemos a *Di Caprio*, a *Van Damme* y al resto en la cola del paro, pues parece ser que las películas por ordenador van ganando terreno (recordemos a *Jar Jar Binks* de la *Amenaza Fantasma*). Cuenta sus emociones en escenas clásicas del mundo de los videojuegos (*es como las escenitas famosas de Hollywood*) como la escena de **Meryl** herida, la muerte de **Aerith** (quien no derramó una lagrimita?) los villanos con los cuales te llegas a encari ar como **Sniper Wolf**, **Psico Mantis** y hasta el mismísimo **Sephirot** (después de lo que pasó, es comprensible que se desviase al lado del mal). Y expresa su entusiasmo ante una tendencia ascendente en juegos como **Parasite Eve**, **Driver**, **Dino Crisis** y un largo etc. También expresa su queja de que si algunos juegos quieren prohibirlos en España pues acaso prohíben las películas no recomendadas para menores de 18?, el tiempo pasa, nos haremos mayores y no por ello nos deben dejar de gustar los videojuegos.
Muchas gracias Antonio por expresar tu opinión, es bastante interesante.



Francesc Jiménez Fernández (Barcelona) nos pregunta si existe algún emulador de **Mega-CD**, pide que incluir en el CD de la revista el anuncio de **Resident Evil** que **George.A Romero** (Director de la noche de los muertos vivientes) hizo para publicidad de la obra de **Capcom** pues no consigue encontrarlo por internet. Nos declara que el dossier de **Hideo Kojima** es muy bueno y nos propone algún que otro dossier que deberíamos de publicar en el futuro como ***Ranma***, ***Dragon Ball***, o los ***Puyo Puyo***.



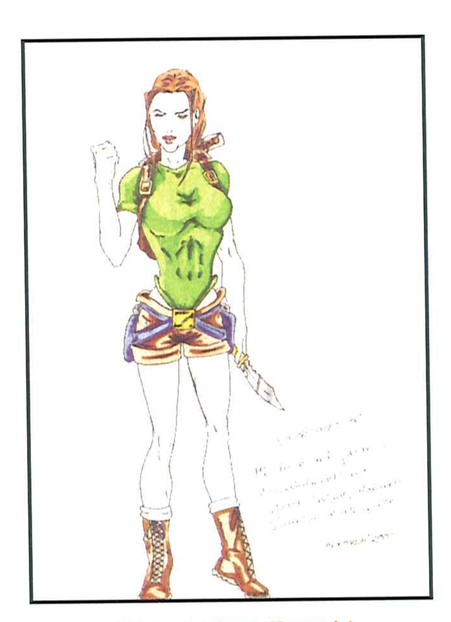
Dibujo de Sergio Liñan Pérez (Barcelona)



Dibujo de Cristian Muñoz Ortega (Gerona)



Dibujo de Mª Jesus Portolés Sánchez (Valencia)



Dibujo de Alvaro (Granada)



Dibujo de Manuel Sabatel (Granada)



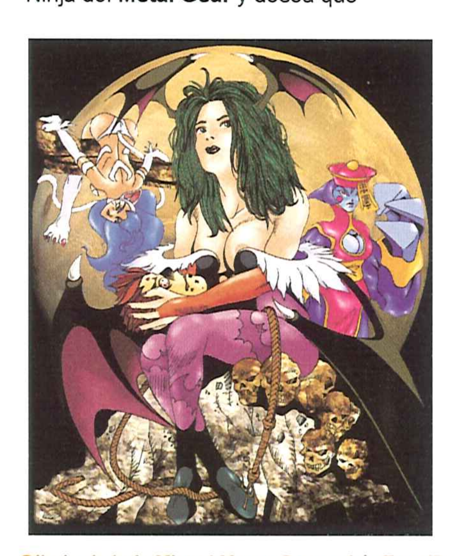
Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo... **CORREO**

Pues bien coleguito, emulador de **Mega-CD** o de **Saturn** haberlo hay lo, otra cosa es que pueda emular alguna rom pues de que sirve si no podemos jugar con el mismo?, en cuanto al anuncio del **Resident Evil** yo lo vi y me encantó creo que fue en una de las cintas de **MrKarate,** si tanto te ilusiona yo mismo me ofrezco voluntario para capturarlo y meterlo en el CD.
Por los dossier no te preocupes que a buen seguro acabará apareciendo alguno de ellos en el futuro ^_^.

Alex Morano Mur (Barcelona) nos dice que lo que más le gusta de la revista son las noticias que hay al principio de la revista pues te enteras de todo, no solo de los juegos sino de las demás compa ías, quien se va y quien viene, que tienen en mente programar, rupturas entre marcas, lo último, etc... y desea que continuemos así pues **Loading** es la revista que esperaba en el mercado, pero nos pega un tirón de orejas por no comentar el genial **D** en el dossier de terror o el esperadísimo **D2** de **Dreamcast**, también el que no comentasemos el **Castlevania** de **Megadrive** en su debido momento.
Ejem, en lo referente al **D** estoy dispuesto a achacar parte de la culpa dada mi gran afición a las aventuras de terror, ni yo mismo entiendo como después de acabarme el **D** tantas veces como quien ve una película de lo mucho que me gusta, y no haberle sugerido el título a **Mr Karate**, ni siquiera la segunda parte, y ya puestos qué me dices del **Enemy Zero**? T_T es una pena no haberles hecho ni una simple referencia. Pido disculpas, pues es de humanos olvidar y cometer errores, al menos el **D2** estamos a tiempo de pillarlo, puede que me encargue personalmente de ello. De todos modos me excusaría diciendo que no se puede abarcar todo, tan solo lo más impactante, en el campo del RPG nos daría algo para no dejar ningún título en el tintero, en cuanto al **Drácula** de **Megadrive** más vale tarde que nunca, un descuido lo tiene cualquiera *^_^*

Dibujo de Verónica Casares (Badalona, BCN)

Cristian Mu oz Ortega (Gerona) dice que de tanto enviar cartas y dibujos a revistas sin recibir contestación alguna, le entra tal indignación que al final decide por dejar de comprarlas pues tantas preguntas enviadas y tanto dibujar sin respuesta alguna desilusiona a cualquiera, por eso confía en que en **Loading** no seamos así. Opina que ponemos buenos CDs pero que a veces pecan de poca variedad, opina que la revista está muy bien pero expone alguna que otra sugerencia como el que regalemos pins, camisetas o algún juego. En su opinión los dossier están muy bien pero quiere que hagamos alguno sobre juegos músicales. Por lo visto le gusta mucho el **Tombi** por que pide midis e imágenes del mismo. Entre sus preguntas más llamativas nos cuestiona lo que sepamos del **Cool Boarders 2** y del **Metal Gear Solidus**, y si saldrá el **Pokémon** para **PlayStation** o **PlayStation 2** llegará alguna vez a Espa a la **Pocket Station**?, y si el chip para los juegos piratas y de importación es ilegal. Por último nos dice que se baja emuladores pero no encuentra roms para los mismos. Nos adjunta un dibujo del Ninja del **Metal Gear** y desea que pongamos su dirección para cartearse.
Cristian no te sientas ignorado nos encantaría contestarte las veces que hiciese falta pero por motivo de espacio no podemos así que no nos pongas entre la espada y la pared.
Para empezar te diré que hace ya un par de meses que estoy jugando al **Cool Boarders 4** por gentileza de **Amano**, del siguiente **Metal Gear** aun no te puedo dar imágenes ni comentar nada de su historia ya que Konami es algo hermética en sus proyectos pero tranquilo no tardaras en saber algo por nosotros te lo garantizo, en cuanto a **Pokémon** dado el fenómeno mundial de estos bichejos espérate y verás que vamos a tener Pikachu para rato, la **Pocket Station** de llegar a España todavía no hay nada pero la esperanza es lo último que se pierde. El chip de **PlayStation** ilegal lo que se dice ilegal no es pues en principio en un "inofensivo" chip con una referencia específica que algunos pueden usar con fines malvados desde una visión legal, lo ilegal es la piratería el copieteo de CDs en sí, el chip siempre que sea para la compra de juegos de importación para que te rulen en tu consola bien venido sea, al igual que los **Action Replay** (Game Killer y Golden Finger entre otros) no son de venta ilegal, son muy útiles para acceder a trucos en los juegos, pero si se usan con malos fines piratas pueden ser artilugios amenazantes para las compa ías desarrolladoras de Hardware. Te pongo un ejemplo: una navaja no es ilegal y es una utilidad en muchos casos para cortar o pelar lo que sea, pero algunos pueden usarla para chorizar o hacer da o y entonces puede ser considerada arma amenazadora. Es como todo, se puede usar con fines buenos pero algunos desaprensivos pueden optar por lo contrario. En cuanto a las *roms* vete a la página www.emuviews.com y sírvete tú mismo.
Pongo tu dirección para cartearte:



Dibujo de Luis Miguel Mayor Ortega (vía E-mail)

Cristian Muñoz Ortega
C/ Rovira de Dalt N 18 2º 3ª
Lloret de Mar 17310 GERONA.

Sergio Liñán Perez (Barcelona) quiere que incluyamos el **Bleem key** ya que con el **Bleem** que se ha bajado de internet no puede jugar jugar ni al **Silent Hill** ni al **Metal Gear** y pregunta si podría jugar perfectamente con su **Pentium 200 MMX, Vodoo 2** 32 MB y si le podríamos decir una dirección para bajarse el **ultra HLE** que emula la **Nintendo 64**, y pregunta la fecha y precio de la **Dreamcast** y la **PlayStation 2**. Nos manda un dibujo de **Link** del **Zelda** y nos

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

da su ánimo y apoyo para la revista.
Mira Sergio hasta ahora me he limitado a contestar sin excepción este puñadito de cartas que he cogido del montón sin intenciones de discriminar a nadie y no me he propuesto no excluir a ninguna por muy enrevesadas que fuesen las preguntas, bastante que pueda excluir alguna cuestión pero no a la persona que por fruto del azar ha sido afortunada en ser elegida. Te veo un poco fuera de onda pero aquí estamos para informar así que empiezo: El **Bleem** que te bajes de internet de poco te va a servir si no tienes el **CD key** el cual no podemos incluir ya que es un producto que está puesto a la venta y quien lo quiera va se lo compra y listo, una vez que lo hayas adquirido podrás bajarte todos los **Bleem** actualizados de la red. En cuanto a lo de poder jugar en tu ordenador te diré que para que vaya a una velocidad decente necesitas un **Pentium 3**, yo por ejemplo tengo un 300MMX una vodoo 2 como la tuya y 128 MB y va a pegote así que donde esté una play que se quite el **Bleem**, que es una gran emulador que aun esta un poco en pa ales y tiene muchos problemas con la aceleración 3D además de que requiere equipos muy potentes. En un a o el Bleem será un magnífico emulador pero mientras tanto dale su tiempo y ten paciencia que irá mejorando día a día. El **ultra HLE** ya no requiere tanta potencia pues un viejo **Pentium 2** como el mío puede servir, lo malo es que si te lo bajas no te va a ir muy bien, yo hasta que no tuve 128 MB no me empezó a ir en condiciones pero si lo quieres te lo puedes bajar de *emumania* o *emulatronia*. La **Dreamcast** lleva a la venta desde Octubre y vale 39.990, en lo referente a la **PlayStation 2** te diré que saldrá el oto o que viene y su precio rondará las 60.000 pesetas.

MAQUETA DEL MES



*Vanessa Faraldos nos hace llegar cada mes una fotillo con su última creación en plastilina, y tal como os dije en el número anterior, aquí tenéis la muestra de sus obras de arte... ^_^*

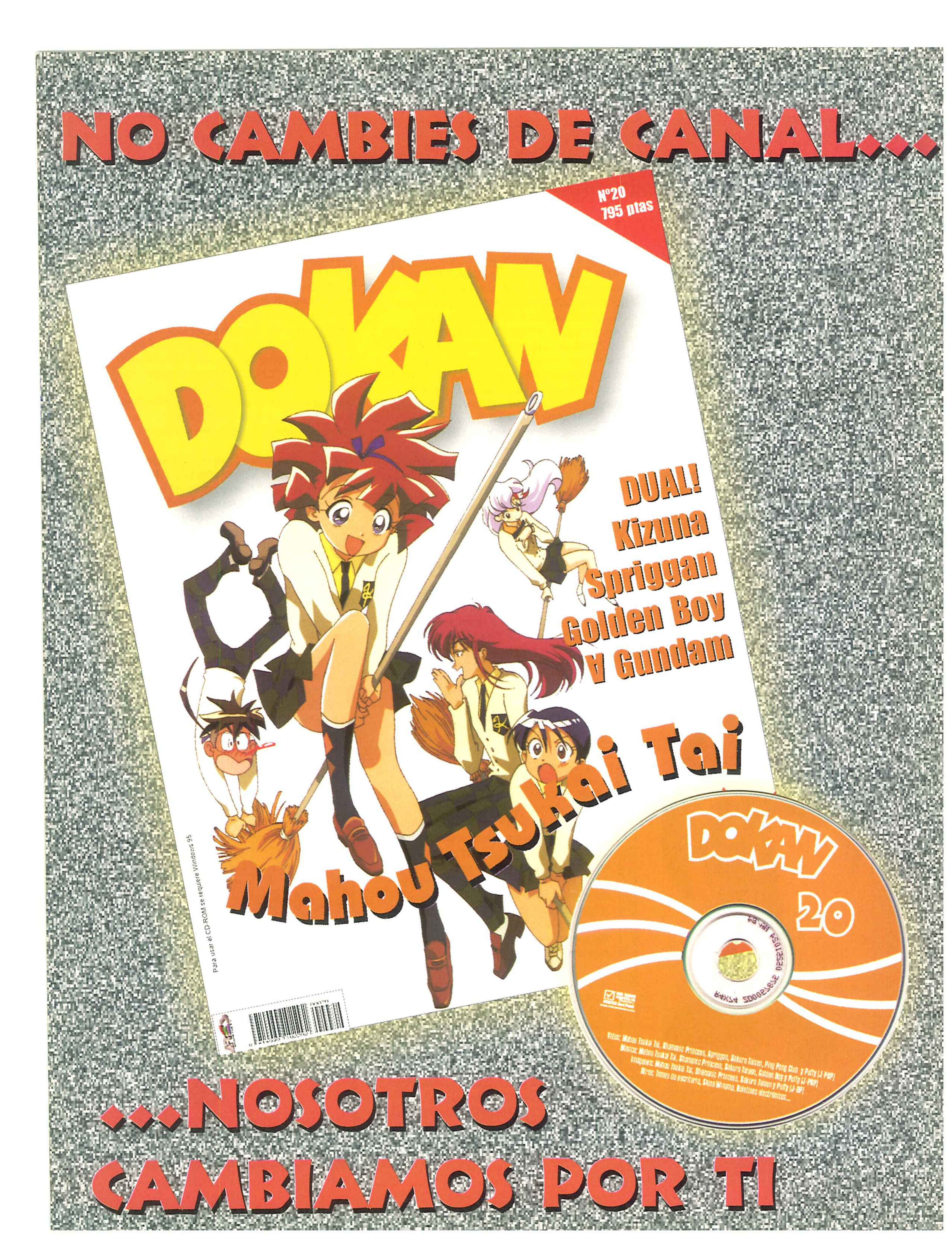
Francisco Miguel García Torres (Granada) está súper encantado con el magnífico trabajo que realiza **Loading** pues confiesa que es la mejor revista que ha visto en su vida pues al ser un gran fan del **King of Fighter** ve su afición satisfecha. Se identifica mucho con el personaje de **Iori Yagami** y pregunta que si cuando acabe el milenio sacan otro **KOF** seguirá llamándose igual. La idea de sacar fichas sobre esta saga le parece una magnífica idea y le gustaría mucho que publicásemos su carta pues su sue o es ver su nombre en la revista ya que lleva meses intentándolo y pide por favor que no le fallemos y que pongamos su dirección para cartearse y si puede ser que enviemos un tremendo saludo a *Chun-Li* de Neo-Kadiz dando las gracias por su ayuda. Esta bien, has tenido suerte y tu voluntad será cumplida pues si te hace tan feliz y como me has pillado en plenas fiestas no está demás hacerte este regalo. Lo de las fichas tendrá que venir si *Mr.Karate* no quiere que se le eche la gente encima. En cuanto al siguiente **KOF** no esperes que se llame ***KOF´00*** que ya tenemos bastante follón con el efecto 2000 por haber simplificado los años a tan solo 2 dígitos en los ordenadores, además gran parte del software actual ya tiene el apellido 2000 con todos sus dígitos y hasta la pronunciación suena bien. Te ponemos tu dirección y mandamos un saludo a **Chun Li** a la cual aprovechamos para desearle un feliz a o 2000.

Ruben Llinares Lahosa (Valencia) nos dice que no es justo que la revista hable de consolas y el CD sea de ordenador por que los que no tienen ordenador tienen que pagar por algo que no les sirve de nada y le gustaría que alternásemos mes a mes un CD de ordenador y otro para PSX y que a ser posible fuesen igualitos, además si algún día nos da por poner una guía dentro del ordenador, los que no tengan se quedarán sin ella se tendrán que fastidiar y no es justo, y que si alguna vez hacemos una guía, que sea en una revista aparte.
Pues chico nuestra revista es una revista moderna acorde con los tiempos de hoy en día y si hace unos a os se empezó a intuir de que todo el mundo tendría vídeo para regalar vídeos, pues hoy en día pasa lo mismo con los CD-Rom de todos modos ordenadores tienes en todos sitios: cualquier Cyber, casa de un familiar o amigo, incluso en la misma escuela. Y seguramente no pase mucho tiempo para que tengas un ordenador, entonces te encantará disfrutar las músicas y vídeos de **Loading** que mes a mes coleccionaste en su día. Puede que los videos te resulten antiguos pero las músicas son para siempre, no obstante gusta recordar el pasado.
En lo de las guías puedes estar tranquilo que se hará tal cual has pedido, estamos para servir al público y darle lo que nos pide y te alegrará saber que ya estamos trabajando en ello y ¡uf! Es de lo más laborioso.

Endimion
endimion@bbvnet.com



Dibujo de Vanessa Faraldos (Fuenlabrada)


NO CAMBIES DE CANAL...
Nº20
795 ptas
DOKAN
DUAL!
Kizuna
Spriggan
Golden Boy
∀ Gundam
Mahou Tsukai Tai
Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95
DOKAN
20
Vídeo: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Spriggan, Sakura Taisen, Ping Pong Club y Puffy (J-POP)
Música: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen, Golden Boy y Puffy (J-POP)
Imágenes: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen y Puffy (J-POP)
Otros: Temas de escritorio, Skins Winamp, Boletines electrónicos...
...NOSOTROS
CAMBIAMOS POR TI

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20% de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...



☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº............ por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J